
ISSN 0243-1327
CASUS BELLI
Le magazine des jeux de simulation
20f Belgique 150FB Canada 3$C Suisse 5,50FS
ALESIA
l'assiégeant assiégé...
MALEFICES
ça sent le souffre...
un scénario
MIDDLE EARTH
nº 28

Serez-vous capable de battre Sherlock Holmes sur son propre terrain ?

SHERLOCK HOLMES, DÉTECTIVE CONSEIL, un passionnant jeu d'enquêtes policières pour un à six joueurs.

RENDEZ-VOUS AU 221b BAKER STREET à LONDRES,
SHERLOCK HOLMES VOUS ATTEND POUR VOUS CONFIER UNE ENQUÊTE...

Saurez-vous mener cette enquête délicate en exploitant les indices que vous pouvez trouver dans des journaux d'archives, en interrogeant les témoins et personnalités utiles, en parcourant les rues de Londres, en déchiffrant les étranges messages que vous allez découvrir ?

Réflexion, déduction et présence d'esprit sont les qualités dont il vous faudra faire preuve pour jouer, seul ou avec des amis, à SHERLOCK HOLMES-DÉTECTIVE CONSEIL, un révolutionnaire jeu d'enquêtes policières dont les règles s'apprennent en cinq minutes mais qui vous passionnera pendant de longues heures.

Dans le CLASSEUR DE BASE vous trouverez tout ce qu'il faut pour mener l'enquête sur dix affaires délicates : un livret de règles modulées pour jouer en solitaire, à deux ou plusieurs, en coopération ou en compétition, un livret d'énigmes et leurs solutions, un livret de questions sur les affaires que vous devrez débrouiller, un livret-recueil d'articles de journaux d'archives, un plan de Londres à l'époque victorienne et son livret-guide et, bien entendu, 10 dossiers regroupant les dépositions des personnes que vous voudrez interroger.

SHERLOCK HOLMES-DÉTECTIVE CONSEIL, un vrai jeu de réflexion qui animera vos soirées d'une manière intelligente et passionnante.



En vente dans les meilleures boutiques, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.

Veuillez m'envoyer __________ exemplaire(s) de SHERLOCK HOLMES, Détective Conseil, au prix de 255 Frs franco l'un.

Nom ______________________________ Prénom ______________________

Adresse ____

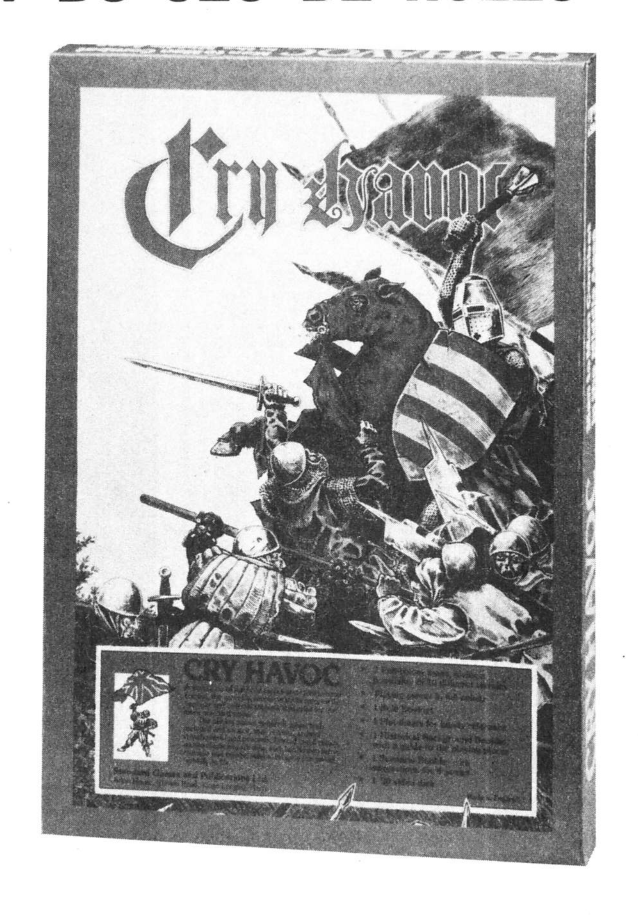
Je joins mon règlement (Chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de ______________ F à l'ordre de Jeux Descartes,
5, rue de la Baume - 75008 PARIS.

Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

REXTON *est heureux de vous présenter*

LE MARIAGE DU WARGAME ET DU JEU DE RÔLES

Au bord de l'étang, les deux lavandières frappent leur linge en cadence. Sir Conrad termine d'arranger sa cotte de mailles en regardant la bannière de Sir Richard qui flotte mollement au vent. Soudain, les chevaux frémissent sous leurs caparaçons et un sifflement strident fend l'air chaud. Transpercé de part en part, le sergent Tyler s'écroule à terre. Les deux femmes s'enfuient à toutes jambes vers le village. Du haut d'un talus, au milieu d'une vingtaine de paysans en armes, l'archer Mathias suit la scène, un rictus aux lèvres... Un instant pétrifiés, les deux groupes s'élancent l'un vers l'autre. Une seule clameur remplit le vallon : CRY HAVOC ! PAS DE QUARTIER !

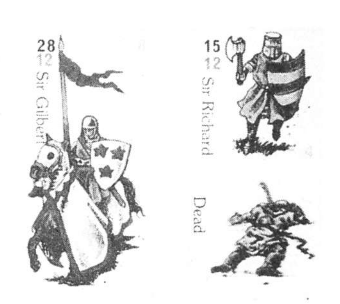


CRY HAVOC : Un jeu de simulation qui associe magistralement le sens tactique du WARGAME à la force d'imagination des JEUX DE RÔLES.

Chaque tour de jeu équivaut à cinq secondes de temps réel, le temps de parer un coup d'épée, d'enjamber une fenêtre ou de décocher une flèche.
Chaque personnage, en costume d'époque, est représenté dans quatre états de santé différents : en pleine forme, assommé, blessé ou... mort. Deux cartes plastifiées - Le Village et la Croisée des Chemins - servent de décors à de nombreux scénarios.
Les règles traduites et adaptées en français par Duccio Vitale, sont faciles à lire et encore plus faciles à retenir. Enfin, un livret historique présentant chacun des personnages vous fera mieux connaître cette période troublée de l'époque médiévale.

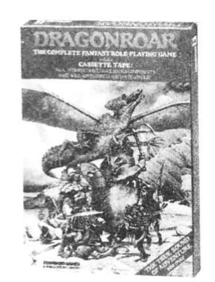


SIEGE : Toutes les tactiques de siège médiéval avec balistes, béliers, tours de siège, etc, sans oublier la trahison, les vivres, les flèches enflammées, l'huile bouillante et les secours providentiels. Utilisant exactement la même échelle de simulation que CRY HAVOC, SIEGE est un jeu à part entière qui peut se jouer seul ou avec CRY HAVOC, grâce à des scénarios grandioses réunissant les 4 cartes et tous les personnages, y compris la châtelaine !



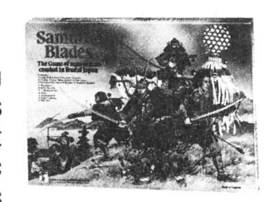
Des figurines en plomb pour jouer à CRY HAVOC et SIEGE, sont également disponibles.

ET BIENTOT : des livrets de nouveaux scénarios, et :



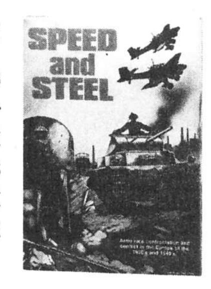
DRAGONROAR/

Le rugissement du Dragon : Un jeu de rôles fantastique entièrement traduit en français avec introduction aux règles et premier scénario sur ... MINI-CASSETTE !!!



SAMURAI BLADES :

Le Japon féodal avec ses Bushis, ses moines-guerriers, ses Ninjas et ses Shoguns. Plusieurs scénarios, dont les Sept Samouraïs, pour une très belle simulation aux mécanismes assez proches de CRY HAVOC.



SPEED AND STELL /

La Vitesse et l'Acier : Europe 1930 : la course aux armements. Ligne Maginot ou guerre éclair ? Le premier Wargame où les joueurs décident eux-mêmes de la composition progressive de leur armée et du moment opportun pour déclencher le conflit. Un très grand jeu de stratégie.

Société REXTON - 32, rue Brancion 75015 PARIS - Tél. : (1) 532.86.86

CASUS BELLI



6 **NOUVELLES DU FRONT**
16 **WESTERN DESERT**
Série Europa
Yves Jourdain
21 **SQUAD LEADER**
Un scénario de Jean-Luc Bour
22 **ALESIA**
Duccio Vitale
24 **AMIRAUTE**
Jean Ricard
28 **EMPIRE, MAIS EN MIEUX...**
Jean-Jacques Petit
30 **SUPER GANG**
Pierre Cléquin
32 **LUDOTIQUE**
40 **PETITES ANNONCES**
41 **L'ENFER DU DECOR**
43 **DEVINE**
46 **LA JUSTICE**
Cyril Rayer
48 **MALEFICES**
Jean Balczesak
51 **PARANOIA**
Jean Lefèbvre
54 **LA MALEDICTION DE LA MAISON ASHDALE**
Module Chill
Martin Latallo
60 **LES EPEES D'ARTHEDAIN**
Module MERP
Philippe Rochard
66 **DU SOUFFLE AU FAUX MAGE**
Module pour AD & D (8-10) et/ou MEGA
Marc Laperlier et Pierre Lejoyeux

CASUS BELLI N° 28, Publié par Excelsior Publications 5, rue de la Baume - Tél. : 563.01.02.
Excelsior Publications S.A., Capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. **Principaux associés** : Mr Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, Mr Paul Dupuy.
Direction, administration. Président : Jacques Dupuy. Directeur : Paul Dupuy. Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur financier : Jacques Béhar. **Relations extérieures** : Michèle Hilling. **Services commerciaux.** Marketing et développement : Bernard Da Costa. Abonnements : Suzanne Tromeur assistée de Patricia Rosso. Vente au numéro : Bernard Héraud assisté de Bernadette Durish. **Directeur Commercial de Publicité** : Ollivier Heuzé. Contact : Isabelle Blanchard - 5, rue de la Baume - 75008 Paris.
Rédaction. CASUS BELLI - 5, rue de la Baume - 75008 Paris - Tél. : 563.01.02. Périodicité : bimestrielle. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Dessinateurs : Didier Guiserix, Pierre-Olivier Vincent, Gilles Reyne, Xavier, Emmanuel Le Coz. Couverture : Emmanuel Le Coz. Poster : Hubert de Lartigue. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Agnès Pernelle. Composition et Imprimerie SAIT - Tél. : 050 40 90. Dépôt légal : Octobre 85. Commission paritaire N° 63 264.

ENFIN « L'ŒUF CUBE » CHEZ VOUS

24 RUE LINNE 75005 PARIS, tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NEW FROM USA AND UK...

CONAN (NEW TSR.RPG)	130 F	DRAGON OF ICE (DL7 AD & D)	70 F
JUDGE DREED (NEW GW.RPG)	165 F	NEW YORK NEW YORK (MARVEL)	60 F
MASTERSET (D & D BASIC 4)	135 F	UNCLE'S ALBERT (CARWARS)	75 F
ARCANA (THE PLAYER'S TWO)	150 F	CARWARS DE LUXE EDITION	250 F
SANDMAN (PACESETTER)	195 F	AIR CAVE (HELICOPTERES)	255 F
SPACE MASTER (DE ICE)	350 F	HALFLING (LOST WORLDS 11)	40 F
FUTUR LAW (ICE SPACE)	160 F	LIZARDMAN (LOST WORLDS 12)	40 F
TECH LAW (ICE SPACE)	160 F	MERCHANT PRINCE (BKT TRV)	90 F
INVINIA (HARN WORLD)	235 F	LICHE LORDS (ROLE AIDS)	105 F
BATTLE SYSTEM (TSR)	205 F	VIKING (RUNEQUEST III)	265 F
ARABIAN NIGHTS (LE REVE)	305 F	PATHS OF THE DEAD (MERP)	80 F
FIRE POWER (SOLO AVH)	280 F	CASTEL ARCANIA (ONE ON ONE)	75 F

LE SERVICE VENTE PAR CORRESPONDANCE DE L'ŒUF CUBE

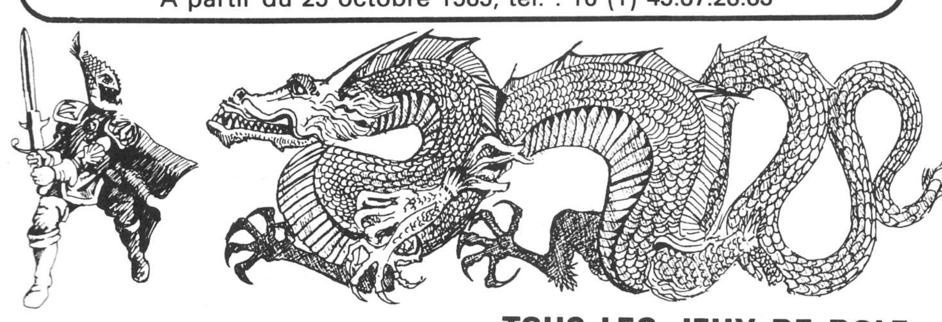
LA MAGIE DU CHOIX

LA CLEF DE CET UNIVERS :
LA LISTE DES JEUX, GRATUITEMENT SUR DEMANDE

Des centaines de jeux de rôle et de simulation, anglais, américains, français. Une multitude de scénarios pour D&D et AD&D (dont beaucoup en français). Et bien sûr, plus de 2500 figurines différentes (Citadel, TSR, Grenadier...).

CONDITIONS SPECIALES POUR LES CLUBS :
CONTACTEZ-NOUS

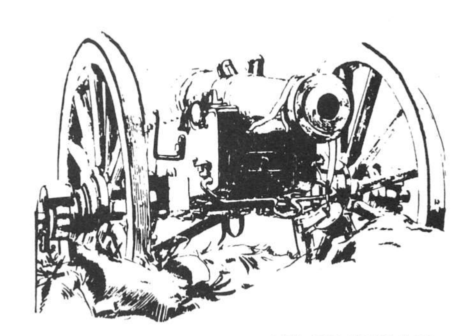
L'ŒUF CUBE - 24 RUE LINNE 75005 PARIS - 16 (1) 587.28.83
A partir du 25 octobre 1985, tél. : 16 (1) 45.87.28.83



TOUS LES JEUX DE ROLE

STORMBRINGER (MOORCOCK)	295 F	AFTERMATH	275 F
DEMON MAGIC (STORMBRINGER)	160 F	RINGWORLD	345 F
ELFQUEST	295 F	JAMES BOND AVH	185 F
PENDRAGON (KING ARTHUR)	330 F	GANGBUSTER TSR	135 F
RUNEQUEST III (NEW EDITION)	450 F	INDIANA JONES TSR	135 F
LORD OF CREATION AVH	160 F	BATTLECAR (MADMAX)	115 F
ROLEMASTER (BREST OF ICE)	375 F	DARDEVIL (LES AVENTURIERS)	200 F
WARHAMMER (BATTLES)	145 F	CHIVALRY & SORCERY	270 F
BLOOD BATH ORC DRIFT (WARH.)	90 F	ADVENTURE IN FANTASY	175 F
TRAVELLER GDW	115 F	ILLUMINATI	100 F
SPACE OPERA FGU	265 F	OTHERSUN	195 F
GAMMA WORLD TSR	145 F	TOON	145 F
STARTREK G. WORKSHOP	135 F	OREGON TRAIL	185 F
PARANOIA	240 F	VILAINS & VIGILANTES	145 F
TWILIGHT 2000 GDW	315 F	et les autres	

JEUX DE SIMULATION HISTORIQUE



EN FRANÇAIS

CRY HAVOC (PAS DE QUARTIER)	175 F
SIEGE (CHATEAU MEDIEVAL)	175 F
SAMOURAÏ BLADES (JAPON FEODAL)	175 F
ALESIA (JEU EPIQUE)	240 F
SQUAD LEADER (TACTIQUE WW II)	270 F
AMBUSH (LE VRAI JEU SOLO)	335 F
LENINGRAD (DE SPI)	145 F
CIVILISATION (THE GAME !!)	295 F
SPIES (L'EUROPE EN 1936)	195 F
MOCKBA (LE MEILLEUR DE I.T.)	225 F

EN ANGLAIS

TALISMAN (DE WORKSHOP)	115 F
FELLOWSHIP OF THE RING ICE	305 F
THE LONELY MOUNTAIN ICE	205 F
BATTLE OF FIVE ARMIES ICE	205 F
RIDDLE OF THE RING ICE	235 F
CLERICS REVENGE GW	245 F
CHILL : BLACK MANOR	235 F
WABBIT WAMPAGE	235 F
COBRA SPI	215 F
NAP'S LAST BATTLES SPI	215 F
WORLD WAR II SPI	305 F
RUSSIAN FRONT AVH	275 F
HITLER AGAINST RUSSIA	185 F
OVERRUNNING OF THE WEST	185 F
SIXTH FLEET VG	365 F
PAX BRITANNICA VG	305 F
THIRD WORLD WAR (STRATEG.)	265 F
SOUTHERN FRONT (WW II)	265 F
ARTIC FRONT (WW II)	225 F

Bon de commande à retourner à L'ŒUF CUBE
24 rue Linné - 75005 Paris

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

CP .... Ville ....

DESIGNATION	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	25 F
TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire — CCP — Mandat à l'ordre de L'ŒUF CUBE.
BENELUX et SUISSE, frais de port = 35 F

Urk ! Il se passe tellement de choses que dix pages de Nouvelles du Front ne suffisent encore pas ! Alors pour ne pas gaspiller de place, juste un mot : je vous avais promis les résultats du CB écho pour ce numéro, mais (malgré les gags qui émaillent les fiches réponses) dépouiller plus de 700 réponses reste très indigeste pour le pauvre rédacteur chargé de cette mission. Bref, admettons-le, ce n'est pas tout à fait fini pour ce numéro, mais pour le prochain, croix de bois, croix de fer, si je mens...

D.G.

Calendrier

Seconde Convention Nationale des Jeux de l'Esprit

La surface sera carrément triplée, et surtout mieux répartie entre les espaces « initiation » des fabricants, les parties ouvertes, et les zones de compétitions. Et il y en aura des compétitions ! Championnat de Paris de jeu d'histoire antico-médiéval, 2ème Championnat de France de Diplomatie, 2ème tournoi de l'Appel de Cthulhu, Marathon JdR : tenir le plus longtemps possible sur Rêve de Dragon, Martiales 86 : concours multi wargames étalé sur trois jours, tournoi « jeu sur plateau » avec Baston en vedette...

Pour suivre tout cela, les équipes d'animation seront doublées. Avancée par rapport à l'an dernier, la Convention aura lieu du **8 au 16 février 86**, toujours dans le cadre du Salon International de la Maquette et du modèle réduit, au CNIT, à la Défense (cela tombe durant les congés scolaires).

Autant dire que si vous voulez participer, il faut vous remuer rapidement. Renseignements et inscriptions aux compétitions :

— JdR : Hervé Kaplanne et Catherine Lefèbvre, 36 rue de Loup Pendu, 92290 Chatenay-Malabry.

— Wargames : Xavier Jacus, 2 bis rue Gilles de Trêve, 55000 Bar-le-Duc.

— Diplomatie : Denis Hanotin, 35 bd du Gal Leclerc, 91110 Clichy.

— Figurines : L. Claussman, 77 av. de St-Mandé, 75012 Paris.

— Stands, démonstrations, participations clubs et choses urgentes : Xavier Jacus, (29) 45.34.76, après 17 h.



Radio

En vue d'une émission JdR, RLP parisienne recherche contact avec joueurs et joueuses. Tél. 587.08.21.

St-Germain-en-Laye

Sous l'égide de la *Fédération Française de Figurines et d'Histoire*, le *Boute-Selle* organise, les **9, 10 et 11 novembre**, une **Exposition Nationale de Figurines Historiques**, qui sera accompagnée de démonstrations de jeux de simulation. Cette importante manifestation se déroulera salle Maurice Denis (entrée place André Malraux), ce qui se trouve juste à côté du château et donc du RER. L'entrée sera gratuite.

4ème Convention d'Orgeval

Consacrée à tous les jeux de simulation, cette convention est organisée par la librairie **Le Cercle**, au Centre Art de Vivre à Orgeval (Yvelines). Cette année, non seulement elle durera trois jours, les **samedi 9, dimanche 10 et lundi 11 novembre**, mais elle verra sa superficie augmentée pour faire face à toutes les animations prévues.

Au menu prévisible, des démos (parfois par les auteurs) des derniers jeux sortis : Maléfices, Rêve de Dragon, Féérie, Conan, Sherlock Holmes détective conseil, Cry Havoc, R.O.L.E, etc. Ensuite des parties d'initiation de jeu avec figurines, de Seakrieg (jeu naval), et des parties ouvertes de divers jeux, le tout au milieu d'animation costumée « grandeur nature ».

Si vous venez en ouature, prenez l'A13 jusqu'à la sortie Poissy. Si vous venez pédibus, ne les ratez pas, les bus ! Il y en a au RER St Germain en Laye (ligne 21), le samedi à 11 h 26, 12 h 26, 12 h 40 et le dimanche à 9 h 15 et 11 h 01. Il y en a aussi à la **gare de Poissy**, le samedi à 11 h 35, 11 h 40, 12 h 30, 12 h 37, et dimanche à 11 h 15. Il faut descendre à l'arrêt « Orgeval Novotel ».

Reims

Les **19 et 20 octobre**, la MLC du Centre Social de Betheny accueillera un **week-end jeu**, avec des parties d'initiation le samedi, et un tournoi le dimanche, pourvu de nombreux lots. L'inscription est gratuite, et l'on peut se renseigner auprès de la MLC, au (26) 40.23.26 poste 311, ou de Laurent Dardenne, 5 chemin des Berceaux, 51450 Betheny, tél. (26) 07.46.19, en début de soirée.

Thiers

Le *Maquette Club Thiernois* organise les **9, 10 et 11 novembre**, salle des Expositions à Thiers, une importante **exposition nationale de maquettes** de tout genre, toute échelle, manifestation complétée d'un concours ouvert à tous. Renseignements techniques auprès de André Paccaud, chemin de Nohat, 63300 Thiers.

St-Ouen-l'Aumône

L'AMSI, *Association des Méninges Sportives et Intelligentes*, organise un **tournoi de AD&D** les **10 et 11 novembre** prochains, de 9 h à 20 h. Il aura lieu à la Maison pour Tous, MJC rue de la Prairie, tél. 464.05.16. L'inscription est de 30 F + 3 timbres au tarif rapide, et vous aurez tous les renseignements auprès de M. Cyprien au 464.50.95. Attention, fin des inscriptions le 2 novembre !

Versailles

Amateurs de jeux de rôles, l'association *20 Naturel*, bien connue dans la région versaillaise tient à vous prévenir qu'elle organisera un **tournoi de jeux de rôles** le dimanche **5 janvier 1986**. Nous comptons organiser des tables de Runequest et de AD&D, mais nous sommes prêts à sélectionner d'autres jeux si nous avons des propositions et des joueurs. A l'issue de ce tournoi, les vainqueurs (par points) se verront remettre des lots très intéressants.

Le droit de participation est de 20 francs (pour un joueur solitaire) où de 15 francs à partir de 10 joueurs inscrits ensemble.

Pour tous renseignements et inscriptions, contactez-nous avant le 15 décembre 1985 en écrivant à : « 20 Naturel », — rue du Général Galliéni, 78220 Viroflay (n'oubliez pas de joindre à votre lettre un timbre pour la réponse), ou en téléphonant au (3) 024.33.35.

3ème Triathlon Interclubs

Oyez, oyez, braves aventuriers, investigateurs, wargameurs et diplomates, le **3ème Triathlon Interclubs** organisé par le *Fer de Lance* se déroulera les **15 et 16 novembre**, comme d'habitude au Centre Culturel de Boulogne-Billancourt, 22 rue de la Belle Feuille.

Les équipes seront composées de 10 joueurs :

— 5 joueurs de AD&D et de l'Appel de Cthulhu (finale sur l'AdC).

— 1 maître de jeu (qui fera jouer une autre équipe).

— 2 wargamers jouant sur Squad Leader (niveau Cross of Iron).

— 1 joueur de Diplomacy.

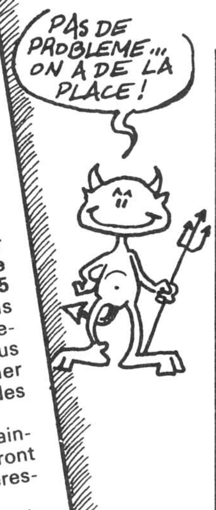
— 1 joueur de Fief.

Le classement se fera sur les performances dans les quatre disciplines, le classement des MJ départageant les ex-æquo.

Des démonstrations de nouveaux jeux et des initiations seront organisées le samedi après-midi. Inscription pour l'équipe, 300 F.

Révisez vos sorts et vos règles, et qu'on se le dise.

Tous renseignements au Fer de Lance, Catherine Lefèbvre, 36



Manifs compte rendu

Un 6 juillet à Tonquedec

Ne cherchez pas, dans les livres d'histoire de la Bretagne, trace du Chevalier Kranac'h de Pennbleiz, qui s'empara en 1350 du château de Tonquédec (proche de Lannion) en massacrant les propriétaires... Il n'a en effet existé que le temps d'une soirée, le 6 juillet dernier, à l'occasion d'un « jeu de rôle » historique fantastique organisé par le club rennais « Enfer et Contre Tout », sur le thème de la Guerre de Succession de Bretagne.

Quelle soirée ! Désireux de se faire reconnaître par la noblesse bretonne le mystérieux Pennbleiz, dont les armes étaient « de sable à une tête de loup d'argent » invitait à son château, à l'occasion d'une trêve, les chevaliers et hommes d'armes des garnisons voisines. Vinrent donc des Bretons partisans de Jean de Montfort ou de Charles de Blois, des Anglais, des Français. Tout ce joli monde devant suivre un parcours d'une lieue, le long des berges du Léguer, pour rejoindre Tonquédec.

En chemin, se trouvait l'« auberge » du « village » de Kergrist où l'on put se sustenser, évaluer l'adversaire, commencer à enquêter afin de résoudre les missions dont chaque camp était pourvu, tenter de recruter des mercenaires. Le capitaine anglais ne perdit ni son flegme ni son accent en constatant qu'on lui faisait payer 19 deniers pour quelques galettes qui en coûtaient 6 aux autres clients ; alors que les ménestrels, tout en chantant et en jouant du psaltérion, s'activaient à couper les cordons de bourses à coups de ciseaux...

Sedan

Veni Vedi Ludi (de Reims) et *les Paladins du Dimanche* étaient arrivés aux mêmes conclusions. Ce coin, là, près de Sedan, avec ses vallées, ses falaises, ses plateaux couverts de pins et truffés de ruisseaux, allait certainement finir par subir l'invasion de forces obscures avides de conquêtes. Hélas, comme souvent, une fois les preux sur place, des rivalités intestines, dues aux métiers par très clairs de certains, éclatèrent. A la nuit, cependant, l'ardeur des survivants descendit d'un cran en constatant que c'était la pleine lune. Et l'angoisse fut grande quand on ne douta plus de la présence d'un loup-garou (de Montpellier, les plus terribles). Le feu effrayant ces créatures, on se souvint fort à propos qu'il était l'heure de manger (et de concocter une alliance contre une coalition voleurs-ninjas-assassins). A 2 h du matin, malgré leur bravoure, le sort de ces derniers était réglé, mais l'un dût avoir le temps de proférer une malédiction, car à 3 h, malgré les efforts de la druidesse, une pluie diluvienne noyait le champ de bataille... La journé suivante fut consacrée à apprécier les plaisirs du jeu sur table...

Toulon Naval

On vous avait déjà parlé de *la Croix et la BAN Hyère*. Et bien figurez vous qu'ils ont des complices, *Les Dragons du Levant* (Mr Labbe, foyer la Naïade, dépôt BVO 83800 Toulon naval), avec qui ils ont organisé un tournoi de JdR, qui comportait néanmoins une équipe civile.
L'armée avait bien fait les choses et non seulement c'était gratuit, non seulement les lots ne manquaient pas, mais en plus le repas était offert aux participants ! A l'issue des deux manches (sur deux week-ends) le 1er joueur était Jean Philippe Chardrousse, du FAST de Toulon, et le 1er Maitre de jeu José Sanchez, des Dragons du Levant.
Ce tournoi servait un peu de test, et il est probable qu'il ait de nouveau lieu l'an prochain sur une beaucoup plus grande échelle.

Tarbes

Profitant que c'était encore les vacances, les organisateurs ont su éviter de presser leur monde. Le tournoi comprend trois manches ? Prenons trois jours ! Le premier tournoi de AD&D de Tarbes s'est donc déroulé les 3, 4, 5 septembre, le 6 étant réservé à un concours de figurines. La manifestation était soutenue par la boutique « Le Joueur ». D'autres tournois sont déjà prévus, notamment un Cthulhu.
Renseignez-vous auprès de David Marsan, 8 impasse des pervenches, 65310 Odos.

Le 27 juillet 1985 à Tinteniac

Du nouveau dans le domaine du jeu de rôle grandeur nature : le club Stratèges et Maléfices, décidément pionnier en ce domaine, a décidé de quitter les sempiternels donjons pour son jeu de juillet qui se déroulait dans un univers post-apocalyptique. Les V.O. (vicieux organisateurs) de S & M ont réussi à réunir plus de 120 personnes dans la région de Tinteniac (Ile et Vilaine) pour une ballade de 6 heures ponctuée de rencontres dont certaines resteront dans les mémoires.
La distribution des classes, pardon ! des tribus rassemblait les classiques du genre : des « Punckairs » à la Mad Max aux Psy (ou Grocrânes) dotés de pouvoirs redoutables, en passant par les très séduisantes (mais néanmoins agressives) Amazones et les sournois pillards des villes, sans oublier les plus classiques pisteurs ou guérisseurs.
Tout ce beau monde réparti en équipes d'une dizaine de joueurs parle encore des aventures extraordinaires qu'il a vécu sur ces terres sauvages « sous l'emprise d'une menace inconnue et d'où nul avant eux n'est jamais revenu » (air connu !).
Sur le chemin les aventuriers ont d'abord rencontré des colporteurs de nouvelles peu loquaces (qui servirent aussi d'arbitres) puis un robot de combat réformé et parfaitement inoffensif dont l'obsession, était de retrouver la Grande Fonderie, paradis des robots. Persuadée que nos aventuriers allaient dans la bonne direction cette machine aussi sympathique que bruyante s'est jointe à eux. Fuyant sous les rafales de mitraillette d'un tireur fou et très impoli le groupe trouva refuge auprès de parias amicaux mais rongés par un mal étrange et contagieux.
Un des points forts de l'équipée fut, sans conteste, le cimetière de voitures où s'était installée une tribu d'amazones hostiles qui avaient pour esclaves des hommes retournés à l'état sauvage, tenus en laisse et dressés à attaquer ! (je vous laisse imaginer le tableau).
Le final se devait d'être le clou du spectacle : l'équipe après d'autres péripéties découvrait que l'être terrible qui maintenait la région en esclavage était... un énorme cerveau mutant qui émettait une sourde pulsation et posait des énigmes d'une voix métallique. Les joueurs rassemblés en une symbiose mentale tentaient d'y répondre. Les survivants de cette épreuve qui banissait toute violence, se virent léguer une masse de connaissances leur permettant de retourner dans leurs tribus et d'y reconstruire dans la paix une nouvelle civilisation plus juste et plus humaine...
Bref les joueurs rentrèrent chez eux avec la sensation d'avoir sauvé l'Humanité et les organisateurs en promettant de faire encore mieux la prochaine fois.
Ph. Muscat


Photo : Patrice Hoareau

L'ermite savait beaucoup de choses, mais ne parlait qu'en breton.

Malgré un climat très tendu, les différents partis, respectueux de la trêve, évitèrent les provocations jusqu'à l'entrée du château, où ils durent se laisser désarmer avec force récriminations. Puis, autour d'un banquet bien fourni et alors que la nuit s'épaississait, on se mit fébrilement à négocier, à chercher à récupérer ses armes, à questionner les personnages qui semblaient les mieux informés sur les mystères de l'endroit.
Et dans l'obscurité, de sombres drames se déroulaient : le parti de Blois parvenait à faire sortir du château une jeune prisonnière (que l'affreux Pennbleiz voulait épouser de force) la cachant sous un casque et une cape trop grands pour elle. Des gardes peu scrupuleux se laissaient soudoyer par des chevaliers désireux de fouiller les recoins du castel, et certains de ceux-là eurent une belle peur, dans un escalier sombre, se trouvant face à face avec un squelette encapuchonné.
Quant au « légitime héritier » des propriétaires du fief, entré incognito, il tenta un coup de force sans voir que les franco-bretons qu'il avait convaincus de l'aider s'étaient éloignés... et il se retrouva, coincé par dix anglo-bretons dans un étroit couloir, réduit à crier « Coëtmen ! Au secours ! » par une minuscule meurtrière.
Renseignés par le « den kozh », un ermite barbu qui ne s'exprimait qu'en breton, les partisans de Montfort trouvèrent dans la forêt une météorite lunaire, mais n'eurent pas le temps de saisir qu'elle pouvait avoir une influence sur Pennbleiz, car celui-ci, agressé vers deux heures du matin par des mercenaires teigneux, se changea en loup garou (son nom signifiant tête de loup en breton)... ce qui acheva la partie en multiples affrontements, les Français s'entretuant dans l'obscurité au cri de « mort aux Anglais » alors que ceux-ci les regardaient sans comprendre, pendant que le parti Blaisiste, ayant découvert que l'épée Excalibur se trouvait sur une des îles du Léguer, se la faisait voler par des mercenaires sans scrupules !

Quelques précisions ***(pour les connaisseurs..!)***

Beaucoup d'initiative était laissée aux joueurs, et, le système « parcours-embuscades » n'étant pas appliqué ici, le nombre de combats était réduit.
Le problème causé par des combats entre joueurs était résolu comme suit : chacun disposait, en début de partie, de 5 points de vie. A zéro, le joueur n'était pas mort mais dans le coma, et devait tomber en ayant lui-même compté ses points ; « soigné », il se relevait avec encore 4 points de vie, etc. Le faible nombre de PV permettant un contrôle facile sans usage de peinture.
Aucun joueur ne disposait de sorts (moyen-âge chrétien oblige) ; seul le sorcier du château (déguisé en chapelain !) en détenait qu'il n'utilisa d'ailleurs pas.
Les références historiques, qui n'interdisent pas une présence raisonnable du fantastique, nous semblent plus réalistes même si elles ont surpris certains... Sans même parler de ce joueur parisien qui demandait *« c'est quel camp qui a les fleurs de lys noires sur fond blanc ? »* en désignant des bannières bretonnes !
Il y avait 90 participants venus de Rennes, Mordelles, Nantes, St-Brieuc, Paris.

Lyon

Mille excuses aux *Paladins des traboules* qui furent oubliés parmi les principaux artisans de la 1ère Rencontre Nationale du Jeu à Lyon, en avril dernier. Oubli d'autant plus fâcheux que c'est à eux que je pensais en écrivant *« les tâches ingrates, le support logistique, étaient supportés par les clubs »*, puisqu'ils furent coorganisateurs de cette impressionnante manifestation.

2e Semaine de l'hexagone

Pour la seconde fois, les « Semaines de l'hexagone » ont permis à tout un groupe de mordus des divers jeux de simulation de s'offrir des vacances-jeu durant le mois de juillet à Mordelles, près de Rennes. Puisant dans la ludothèque de plus de 300 titres fournie par Alain Beaussant, Denis Hanotin et Xavier Jacus, on a joué aussi bien à Légendes qu'aux Dernières batailles de Napoléon, à Civilisation, AD&D ou sur une partie de The Longuest Day étalée sur 1 mois !

La proximité géographique a permis d'inclure parmi les festivités la participation aux deux grandes manifestations « grandeur nature » chroniquées dans ces colonnes : le jeu diplomatico-historique organisé par *Enfer et Contre Tous*, de Rennes, au chateau de Tonquédec, et le post-apocalyptique à effets spéciaux de *Stratège et Maléfice* de Nantes, organisé dans le no man's land de la Motte aux Rochers.

L'équipe d'animation comprenait également Anne Vétillard pour les JdR, et JP Dubois pour le jeu de Dames qui s'était joint aux réjouissances.

Une troisième édition aura lieu l'été prochain, mais peut-être dans un lieu différent, en juillet. D'ici là, une « semaine de l'hexagone » un peu particulière aura lieu pendant le 2e Convention Nationale des Jeux de l'Esprit (durant le Salon de la Maquette), afin de fournir gîte, nourriture et surtout animation après 19 h pour les visiteurs participants de province devant séjourner à Paris. Tous renseignements auprès de Xavier Jacus, 2bis rue Gilles de Trèves, 55000 Bar-le-Duc.

France Sud Open III

France Sud Open III, deux jours et une nuit de jeux de rôle tout azimut pour les 180 participants, réunis sous le soleil de la Côte d'Azur les 20 et 21 juillet 1985 à Toulon.

Une très chaude ambiance et des organisateurs qui se sont dépensés sans compter, voilà les ingrédients du plus gros succès enregistré par le tournoi France Sud Open depuis sa création.

Le tournoi se déroulait en trois parties :

— 1er module *AD&D* 80 % des joueurs ou *l'Appel de Cthulhu* 20 % des joueurs,

— Démonstrations de jeux, inédits comme *L'Anneau Noir* de Messieurs Béraud, Meichel et Serrat, ou déjà édités mais avec une interprétation personnelle du maître de jeu.

— 2ème module choisi par les joueurs parmi 12 jeux différents : *Aftermath, Daredevil, Space Opera, Wild West, Chill, Star Ace, Chroniques de Lynais, James Bond, Traveller, Runequest, Elfquest, Middle Earth R.P.*

Parmi les plus joués : *Runequest, James Bond, Elfquest, Chroniques de Lynais* et surtout *Middle Earth R.P.* qui a remporté un tiers des suffrages à lui seul ! Ces jeux ont entièrement été joués sur modules créés pour la circonstance.

Messieurs Barraou et Sarelli (de Transecom et ADJR), Meheut et Colson du « Dernier Cercle », Lanchas et Leroy (co-fondateurs de la N.E.F.), et le rédacteur en chef de votre journal préféré D. Guiserix étaient présents.

En plus du tournoi de jeux de rôles, une exposition de peinture préparée par l'association « Place de la lune » sur le thème « Lovecraft » et son mythe, ainsi qu'un concours de figurines avec la participation des clubs « La guerre en Pantoufles », du « Bivouac » et des « Nains ont commencé petits », et de nombreux indépendants, complétaient cette grande manifestation.

La minuscule équipe du Comité France Sud Open (10 membres au total !) remercie tous ceux qui ont rendu cet événement estival possible.

Les joueurs étaient venus de tous les horizons (Abidjan, Apt, Bornéo, Gap, Grenoble, Marseille, Nîmes, Paris, Poitiers, Rognac, Tours... et j'en passe !), mais surtout pour la première fois des lots furent envoyés par des compagnies étrangères, telles FGU et ICE, en plus de la participation de toutes les éditions et distributeurs français.

Bref, *tous* les participants sont repartis les mains pleines !

A noter, le Premier prix du concours de figurines : une figurine géante importée directement de *CHINE* par le C.F.S.O. pour le tournoi !

Important, la date du F.S.O. IV : les **19 & 20 juillet 1986.** Qu'on se le dise !

CLASSEMENT :

- Meilleur figuriniste : Eric Figuières.
- Meilleur Maître de jeu Appel de Cthulhu : Marc Focone.
- Meilleur Joueur Appel de Cthulhu : Monsieur Rizzi.
- Meilleur Maître de jeu AD&D : Philippe Espona.
- Meilleur joueurs généraux :
  1. J.M. Forr
  2. J.C. Bourut
  3. L. Barraou

PARIS

Après son service de figurines peintes, **Le Damier de l'Opéra** inaugure son rayon *Jeux d'occasion.* Eh oui, s'il n'y manque rien, on vous reprend vos anciens jeux, ce qui entraine donc qu'en tant qu'acheteur, vous y trouverez des jeux en deuxième main à des prix plus abordables. Une initiative à suivre...

Le Damier de l'Opéra, 7 rue Lafayette, 75009 Paris.

Nouveautés

Finalement, les fabricants se mettant tous à éditer tant du jeu de rôles que du wargame en passant par toutes les nuances de boardgames et d'inclassables, utilisant parfois plusieurs genres pour cerner un même sujet (par exemple ICE avec son JdR Middle Earth et ses jeux sur plateau pour les grandes batailles de cette saga), il est peut-être plus simple de faire le tour des nouveautés éditeur par éditeur. Quitte à subdiviser pour certains, un peu trop productifs...

LES FRANÇAIS

En France, la tendance est au beau, au propre comme au figuré. Au figuré parce que les éditions se multiplient, et que désormais le joueur uniquement francophone commence à avoir vraiment le choix. Au sens propre car si dans le passé nous avions eu de jolies choses, comme la couverture des Chroniques de Lynais, ou les règles des Légendes, cette fois, tout le monde s'est donné le mot pour que les jeux qui sortent soient de beaux objets, du genre qu'on a envie de montrer...

La Nef

Rêve de Dragon. Quasi mythique, on ne doutait pourtant pas de son existence, puisque certains, dignes de foi, y avaient *joué*, et ne manquaient pas d'en parler ! Depuis un an, lors des diverses rencontres d'Ile de France, des visiteurs s'enquéraient d'une éventuelle démonstration, les mieux informés connaissaient le club où son auteur, jamais satisfait, le testait et le peaufinait.

Et aujourd'hui, La NEF présente : **Rêve de Dragon**, le jeu de rôles médiéval-onirique. Jusqu'à présent spécialisés dans les modules, les éditeurs ont mis le paquet pour sortir un produit de qualité professionnelle. Il faudra même ne pas traîner, c'est une première en France (au monde ?), si vous voulez avoir un exemplaire de la série « de luxe », forcément limitée !

Pour en savoir plus, se reporter à la rubrique Têtes d'affiche;

Les Elfes

- Cette nouvelle maison d'édition devrait sortir d'ici la fin de l'année plusieurs jeux dans des domaines variés, privilégiant tout de même **Féérie** et ses suppléments. Baptisé « jeux d'aventure » afin d'éviter l'équivoque phonique de « Jeu d'rôles », **Féérie**, prévu début octobre, a bien plu à JM Montel, voir nos Têtes d'affiche... Les trois premiers scénarios devraient s'échelonner à partir de début octobre, avec le TM1 *« La tour du serpent »* (les deux lettres correspondent aux initiales de l'auteur), le CM1 *« Le Conseil de Kahanne »*, et le TG1 *« L'île de Psyché »*. En outre devrait suivre un supplément sur Gahan, le monde de Féérie, avec plus de détails sur ce continent, une carte couleurs, etc.

Les autres publications sont encore à la cuisson, et devraient arriver courant novembre :

- **Borodino**, un wargame d'assez haut niveau, mettant l'accent sur le mouvement et le moral.
- **Ost**, un jeu pour simulation historique avec figurines, mais contenant tout le matériel nécessaire pour jouer tout de suite. Non seulement des pions (éch: 1 pion = 20 personnes) qui vous permettront d'attendre de vous procurer des figurines, mais d'autres accessoires, tapis de sol, rivière, etc. vous éviteront d'aller piller le train électrique du petit frère. Un jeu à priori simple et accessible.

Jeux Descartes

- **Alésia.** Mais non, ce n'est pas un IT. Tout simplement, ce wargame (sorti fin juillet) a été fabriqué sur les presses transalpines, qui savent si bien rendre les jeux agréables à l'œil. Pour ce qu'il a dans le ventre, voyez notre article dans ce numéro.
- **Maléfices.** Les créateurs étaient restés très discrets tandis qu'ils planchaient... Comment ont-ils réussi à nous allécher avec un jeu de rôles qui « sent le souffre ». En tout cas, ils ont envoûté Jean Balczesak, il n'y a qu'à voir son article dans ces pages. Les deux premiers scénarios auront pour titres *« Maléfices 1, Le drame de la rue des Récollets »*, et *« Maléfice 2, L'énigmatique carnet du docteur Pop Plinn »* (parution octobre).
- **A la recherche de Kadath.** Exceptionnellement, ce (double) scénario de *l'Appel de Cthulhu* est présenté en boîte ; ainsi, l'action se déroulant aux cinq coins de la planète, de New York à Istanbul, le Gardien a

toujours à sa disposition un livret très documenté sur le théâtre de l'action.

● **Sherlock Holmes détective conseil.** Il s'agit bien sûr de la version française du jeu américain le plus primé, *Consulting detective,* un jeu d'enquête très original et subtil, s'appuyant sur un matériel impressionnant : règles (courtes), livrets de « cas » avec leur solution, recueil de journaux d'archives, carte de Londres, etc. La présentation, réunissant tous ces éléments dans un grand classeur, est pratique et agréable. Un recueil de nouvelles affaires devrait suivre assez rapidement.

● **Paranoïa.** Ouh que c'est dur d'attendre fin décembre ou janvier pour avoir la version française !

Dernier Cercle

● **La caverne oubliée,** module multi système de JdR, type médiéval fantastique.

Les pirates sont à vos portes et seul le talisman d'Uriel, le vieux mage, mort depuis longtemps, pourrait nous protéger de leurs attaques ! Allez donc me le chercher, ça sera dur mais pour vous, de niveau 3-5, juste une formalité. L'ennui, c'est qu'on ne sait pas du tout à quoi il ressemble et tout juste où il est, mais on n'a rien sans rien de nos jours !... Un module agréable, plein de progrès, et assez « linéaire », qui laisse un peu de travail au DM et bien des surprises aux joueurs.

● **Les cloches d'Erildan.** Un scénario 4-6 qui risque de vous en mettre plein les oreilles. Les illustrations sont irrégulières, mais explicites, et les plans sont clairs (c'est le principal), et ce scénario conserve la technique des éléments à découper par le MJ afin de les présenter aux joueurs en cours de partie. On ne vous y propose rien moins que d'aller carillonner sur des cloches maudites, dans une cité oubliée, pour appeler l'aide d'une armée venue des ténèbres. Tout va bien.

R.O.L.E.

ROLE, le jeu pour MJ pressé, pour jouer sur un coin de table au bistro, dans la voiture, en attendant qu'on décoince l'ascenseur, bref le jeu de rôles le plus court du monde. Une minute à mettre en route, une seule table, une page de règle, c'est aussi l'idéal, lors des démonstrations publiques, pour le MJ qui veut initier les visiteurs sans les faire fuir (style : « vous n'auriez pas six heures pour essayer le JdR ? »). ROLE traîne déjà dans quelques coins sous sa forme prototype, mais on devrait bientôt le trouver un peu partout en version luxe, ou en photocopie... puisqu'il sera en copie libre.

LES ANGLO SAXONS

Aux USA, pour bouger, ça bouge. Les compagnies se vendent et s'achètent, les gens quittent les firmes où ils avaient fait leurs débuts (ou même qu'ils avaient fondées) pour aller voir ailleurs comment ça se passe. Bref, on dépoussière...

TSR

● **Conan RPG.** Bien qu'il ne soit pas exempt de critiques et de « plantages », Conan à l'air de séduire plus que son ainé Indiana Jones. (Voir notre Tête d'affiche).

● **Unearthed Arcana.** (Pour AD&D). Des passages très intéressants, mais c'est carrément tout l'équilibre du jeu qui est bouleversé. En dehors de la Tête d'affiche de ce nº, nous lui consacrerons sans doute un article dans un prochain CB.

● **The Bane of Llewelin** (C5). Ce module en quatre parties fait suite au C4 *To find a king.*

● **Golden godess.** Un nouveau module solo pour Indiana Jones (IJ4) utilisant le principe des « lunettes magiques ».

● **New-York New-York.** Ça intéressera déjà plus de gens, c'est la nouvelle aventure pour Marvel Super Heroes (MHAC6).

● **Character pack.** Une bonne idée, chaque pack contient trois figurines du même personnage à trois stades différents de sa vie, petit niveau, puis 6/8, et enfin haut niveau, fier et bardé de matériel sophistiqué. De même que pour les packs de « monstres », la finition des détails est très bonne. Il existe 12 séries.

● **Master Set.** En français, pour Donjons et Dragons, la suite de la boîte de base, des niveaux 4 à 14.

Chaosium

● **Elfquest companion.** Décidément, le même problème s'est posé à tout le monde : suivre le rail de la BD, et à ce moment là, autant aussi apprendre les dialogues exacts et monter une pièce ! Ou en sortir. Mais comme la quête des elfes est l'argument central et unique, que reste-t-il à faire dans ce monde primitif ? Ce companion offre des idées d'alternatives en introduisant par exemple la possibilité d'existence d'autres tribus, ou même qu'à une époque oubliée, une partie des wolfriders ait disparu... Bref, à l'aide de nouvelles légendes, et de scénarios se situant volontairement hors de la Quête, ce recueil devrait permettre de sortir ceux qui appréciaient le jeu de leur perplexité.

● **Demon Magic :** *The second Stormbringer companion.* Surtout des scénarios, mais aussi quelques nouvelles possibilités absolument méphitiques.

ICE

● **Space Master.** Voici ICE parti vers les étoiles ! La boîte contient deux livrets, *Tech Law,* et *Future Law,* que l'on trouve également séparément.

● **Hillmen of the Trollshaws.** Une aventure complète destinée au JdR *Middle Earth Role Playing.*

● **Riddle of the Ring.** Encore un boardgame ?

● **The Lonely mountain.** Bien que le thème soit de récupérer un maximum du trésor de Smaug, le rapport avec Bilbo est juste un prétexte à *« an other boardgame in the wall... »*

Citadel

● **Blood bast & Orc drifts.** Il s'agit d'une boîte qui contient tous les éléments d'une campagne pour *Warhammer* (nous reparlerons de ce jeu dans un prochain numéro de CB).

West End Games

● **Tales of the Arabian Nights.** Très joliment présenté, ce boardgame, basé sur les Mille et Une Nuits, semble assez intéressant. Plus de commentaires dans le prochain CB.

Games workshop

● **Talisman Expension kit.** Ce genre de formule a décidément l'air de se généraliser.

Steve Jackson games

● **Uncle Albert.** Auriez-vous deviné qu'il s'agissait de la nouvelle extension pour *Car Wars ?*

● **Road sections.** Trois sets différents de routes toutes prêtes : « débutant », courbes et intersections, et lignes droites. Vavavoomm !

● **Autoduel Quarterly** vous annonce la naissance de son numéro 1 du volume 3.

● **Toon strikes again.** A part une ou deux pages de détails, il s'agit surtout de scénarios pour *Toon,* le JdR à la Tex Avery.

FGU

● **Flashing blades.** Ça, dès qu'on l'aura décortiqué, on vous en reparlera ! Flashing blades, c'est tout simplement l'époque de d'Artagnan à Surcouf, et des milady au sein palpitant cachant un cœur perfide... Déjà deux recueils de scénarios sont parus, *Streets of Paris,* et *High Sea.*

Columbia Games Inc

● **Ivinia.** Un jour, il faut quitter les jupes de sa maman pour explorer le vaste monde. Car **Hârn** n'est pas le monde, et au Nord-Est se trouve un autre continent, Ivinia. Suivront ensuite deux autres cartes, celle venant juste à l'Est de Hârn, Quarphor et Shorkine, et au sud de celle-ci, Trierzon.

Nova Games

● **Baloon buster.** Toujours dans la série Ace of Aces, comment faire exploser des saucisses sans se faire soi-même transformer en barbecue.

Avalon Hill

Côté jeu de rôles :

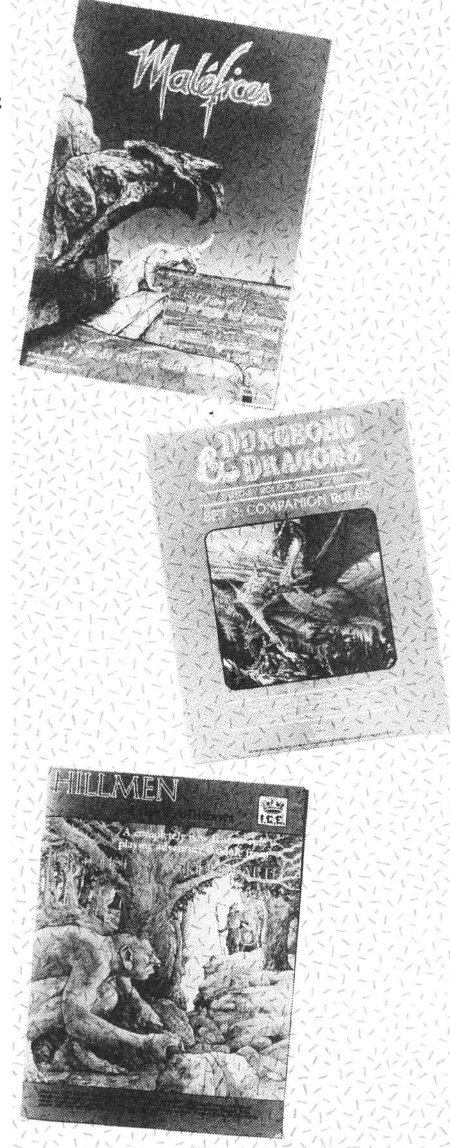
● **Viking.** Prolongeant la partie « Europe médiévale » rajouté à Runequest, Viking est une campagne complète dans les froides contrées nordiques, avec toutes les précisions techniques sur la vie en ces temps farouches.

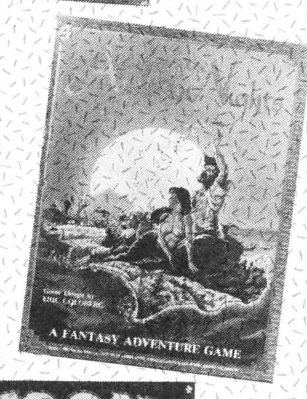
Côté wargame :

Vous êtes assis ?

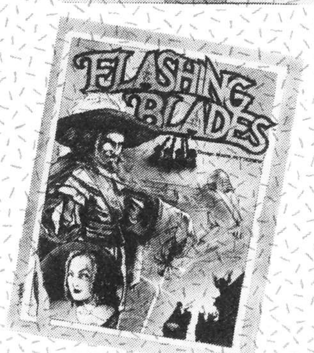
● **Advanced Squad Leader.** Eh oui ! Il s'agit carrément d'un nouveau jeu, pas d'un additif. Il reprend une bonne partie des principes de Squad leader, et d'ailleurs AH précise qu'on comprendra plus aisément les règles de l'Advanced si l'on connaît déjà SL. ASL sera spécialisé dans le front de l'Est et devrait lui aussi être suivi de gamettes.

● **Empire in arms.** De passage à New-York (chez The Complete Strategist, 11 East, 33rd street), notre collaborateur Frank Stora









avait été intrigué par deux jeux de l'Australian Design Group : *World in flames* (toute la 2eGM en 1 boîte, 2 cartes, 1 000 pions, 1 tour = 2 mois), et *Empire in arms* (toute l'épopée napoléonienne, de 1805 à 1815, 5 cartes, 800 pions, etc.). Il faut croire que le second a séduit AH qui l'édite désormais sous sa marque, ce qui au passage augmente sensiblement vos chances de le trouver en France.

● **Russian Front.** En dehors du titre assez explicite, signalons que c'est un jeu à 2 niveaux de difficultés, et qu'il a la particularité qu'on s'y bat *DANS* un hex.

● **Fire Power.** Sur un système proche de SL, avec cartes isomorphiques, Fire power permet de simuler la plupart des combats « post 65 », des Falklands au Sinaï, en passant par le Tchad et l'Afghanistan. Il y a trois niveaux de règles, et de plus il est spécialement conçu pour être joué en solitaire, et contient un scénario solo (que le débutant isolé ne s'exclame pas *« voilà ce qu'il me faut »,* les règles n'ont pas l'air des plus limpides). Côté armées et matériel (et donc pions), c'est très documenté !

SPI

De la réédition avec : **Napoleon's last battles,** un bon vieux classique qui a servi d'école à plus d'un ; **Cobra,** jeu simple sur la pagaille sévissant juste après le débarquement, **World War II, Julius Caesar, The Twilight War,** sur la Résistance en France, **Firefight...**

GDW

Jeu de rôles :

● **Pirate Vistula** est le second scénario (après the Free city of Krakov) pour *Twilight 2000.*

Wargame :

● **Operation Market Garden.** On aura à peine eu le temps de dire le bien que l'on pensait des deux premiers jeux de la série « double blind » que le troisième est paru.

● **Fire in the East, expension kit 1.** Cette extension pour le jeu de la série *Europa* est inutilisable seule.

WWW

● **East Wind Rain.** Je n'ai pas plus de détails.

Télégrammes

Alors que *Imagine* est brutalement interrompu (voir "magazines"), son ancien rédac'chef, Paul Cockburn publie dans la foulée le numéro 1 de *GameMaster*, une revue axée autour d'un gros module pour AD&D de 32 pages, accompagné d'une "brief encounter", de cours articles et d'un peu d'actualité. IL reprend notemment la suite de *Pelinore*, rubrique entamée dans Imagine. A suivre...

Best seller en Allemagne, l'*Oeil Noir* arrive début novembre en français en 2 boites, chacune à130F, *Les accessoires du Maitre* et *Initiation au Jeu d' Aventure*, accompagnées de 6 modules dont 2 "solo" au prix de 36F.

Damned, on ne vous a pas signalé les derniers titres des "livre dont vous êtes le héros" de Gallimard: deux nouvelles series de Brennan, "Loup solitaire", avec 1 *La horde des démons*, 2 *la Crypte de la terreur*, et "la Quête du Graal", avec *1 Le chateau des ténèbres*, et *2 L'Antre du Dragon*. La serie "Sorcellerie se poursuit avec *3 Les 7 serpents*, et *4 La couronne du Roi*.

Une nouvelle société d'édition française voit le jour, les Editions Mazas, et vous verrez leurs 4 premiers titres début novembre: deux jeux de stratégie, *Jérusalem 1099* et *Wagram 1809*, un jeu d'économie, *Des crus et des vins*, et un jeu de réflexion, *Conversion*. Vous pouvez recevoir un petit "zine" explicatif de ces jeu auprès de *Mazas édition, 5 rue de la résistance, 59570 Bavay (tel: 27-66 91 32)*.

Concours de figurines peintes organisé du 1er au 15 novembre par la boutique Jeux Descartes, 40 rue des écoles, 75005 Paris. Même si vous ne participez pas, l'exposition vaudra le détour. De nombreux lots ,bien sûr, pour les gagnants



Imagine 30

Spécialement consacré aux peuples nordiques et aux Vikings, ce nº contient une campagne complète pour Battle System, le nouveau jeu de combat de masse pour AD&D. Malheureusement, c'est aussi le dernier numéro à paraître, TSR USA ayant décidé que le magazine Dragon *« devait être la seule voix officielle de TSR pour le monde entier »,* Imagine a donc été interdit de publication du jour au lendemain.

Different Worlds 39

Suivant en cela son rédac'chef Tadashi Ehara, DW cesse d'être édité par Chaosium pour passer à Sleuth Publications, la firme qui édite le jeu best seller aux USA, Sherlock Homes consulting détective. Le contenu n'est que peu changé, mais se tourne plus vers l'« aventure ». Un gag : il est question d'un « module », *the Waterfront*, mais en fait le module se résume à une carte (à l'échelle des figurines) d'un appontement et des maisons les plus proches (habitations, restaurants, hangars). C'est déroutant. Créating réalistic cities vous donne les éléments de base pour inventer des villes plausibles en fonction de l'endroit où vous les mettez. Six pages très utiles.

White Dwarf 69

Un module de Call of Cthulhu (une relique perdue quelque part), un autre de AD&D (une histoire vieille de 666 ans remonte à la surface), quelques idées pour vos super héros favoris, et des explications rationnelles (?) sur les poisons dans AD & D. Une grosse mauvaise nouvelle : Treasure Traps (voir C.B. Nº 22) est mort, nous n'irons plus au bois voir si les monstres y sont... Mais ça pourrait être pire, il pourrait pleuvoir (voir Thrud).

Dragon 98

Sous une couverture où l'on découvre que les dragons ont le téléphone et la TV, on trouve, pour le 9ème anniversaire du journal, des détails intimes sur la vie de ces bestioles : leurs trésors, leurs dégâts (plus ils sont vieux, plus ils sont...) et qu'est ce qu'on peut bien faire avec leurs dents (réponse : plantez-les, ça vous tiendra chaud l'hiver). Pour les amateurs de JdRdSF (comprend qui veut) une très jolie série de mutants aux capacités bizarres, de quoi vous tenir en alerte pendant tout le vol hyper-spatial, par Tau Ceti !

Strategy & Tactics

La période juillet 84, juillet 85 aura été excellente pour S&T. Elle a débuté avec un très bon jeu dans le nº 97 *The trail of the fox* consacré à la campagne de Tunisie (1943). Particularité du jeu, il peut aussi se combiner avec *Desert Fox* (paru dans S&T 87, ce qui permet, si vous y rajoutez en plus les règles optionnelles parues dans l'édition spéciale nº 1 de S&T, de jouer toute la campagne d'Afrique du Nord, de l'aventure italienne de Sidi Barani à la fin de l'Afrika Korps à Tunis.

Dans le nº 98 on pouvait trouver *Central Comman*, l'affrontement des deux Super Puissances pour la possession de la rive iranienne du détroit d'Ormuz.

Le jeu du nº 99 était napoléonien, son titre : *Thunder at Luetzen,* son thème : la bataille du même nom en 1913. Le nº 100 a prouvé que la troisième guerre mondiale était apte à fournir de nouveaux jeux, celui qu'on y trouve mérite d'ailleurs bien son nom *Superpowers at war.*

Jusqu'au nº 101, les jeux sur la guerre civile anglaise étaient plutôt rares, il en existait deux si mes comptes sont bons. Avec celui publié dans le nº 101 de S&T, il faudra rajouter un troisième titre *Cromwell's victory* sur la bataille de Marston Moor, un système de jeu inspiré directement de celui de « Thirty years war battle quad ».

Le nº 102 vous offre un jeu sur le débarquement de Normandie vu du côté anglais *Monty's D.Day.* Et bien sur dans tous ces numéros de Stratégy & Tactics des articles trop nombreux pour qu'on puisse les citer tous, mais aussi des variantes pour les jeux S.P.I. réédités par T.S.R.

The Wargamer

Les jeux sortis dans les derniers numéros du Wargamer que nous avons reçus sont à la hauteur des meilleurs productions S.P.I. Certains sujets pourront sembler ésotériques comme ceux des jeux sortis dans les numéros 34 *Khyber Rifles* (l'Afghanistan mais au siècle dernier) ou *Hell hath no fury* sur la révolte de Boudica's en Angleterre au siècle dernier (nº 38). D'autres sont plus classiques : *China incident* (nº 37) qui a pour thème la guerre sino-japonaise de 1937 à 1941 ou *Hellfire pass* sur la première tentative de dégagement de Tobrouk en 1941, l'opération Battle Axe (nº 39). Mais même lorsqu'il reprend des thèmes utilisés dans de nombreux jeux (la bataille pour la ligne Siegfried en l'occurence) The Wargamer trouve le moyen d'inventer un nouveau système de jeu. *Westwall* est l'un de ceux-là, il utilise en effet le système de mouvement caché inauguré dans le nº 31 avec *Clash of steel.* Ça risque de ne pas intéresser grand monde, mais dans le numéro 36, est aussi paru un jeu sur la guerre de Sécession *Unconditionnal surrender.*

Fire & Movement

F & M change de propriétaire et passe de Steve Jackson's Games aux mains d'une nouvelle compagnie DTI, P.O. Box 8399 Long Beach, CA 90808. Cela n'entame en rien sa qualité rédactionnelle. Au sommaire du numéro 43 nous avons surtout remarqué des articles sur Assault, Clash of steel et Vietnam.

The General

Il est toujours publié par Avalon Hill. Mais, nouveauté, il comprend depuis le numéro 6 volume 20 un magazine spécial consacré aux jeux Victory Games : *The Victory Insider.*

Ont participé à ces échos : Frédéric Armand, André Foussat, Didier Guiserix, et certains responsables des clubs cités. Nous remercions Jeux Descartes, et les magasins l'Œuf Cube et Stratéjeux.

Clubs

BREST
Au Troll Farci, on vous concocte des règles supplémentaires pour AD&D, mais on joue aussi aux wargames et tout cela sous la houlette de Didier Rougerie, 1 Allée de Roz-Avel, 29000 Quimper, Tél. (98) 55 69 91.

NANTES
Il y a un *autre* club à Nantes, et c'est *Enfer et Damnation*. Ce club, qui entre dans sa troisième année de fonctionnement possède une ludothèque variée tant en wargames qu'en JdR, et vous invite à les rejoindre : Club Enfer et Damnation, CAL passage du commerce, 44000 Nantes, tél. 16 (40) 48 65 00. Le président du club se nomme Stéphane Robin.

NEAUPHLE-LE-CHATEAU
Le club Donjons & Dragon de Neauphle-le-Château vous attend. Contactez Loïc au 489.33.79 - 10 bis, rue des Soupirs - 78640 Neauphle-le-Château.

PARIS
● *Le Cairn de Gafall* a repris normalement ses activités dans un nouveau local. On y joue à tout, à tous niveaux, et pour vous renseigner, il suffit de contacter Jérôme Bohbot, 81 Av. Gambetta, 75020 Paris, tél. 366 77 11.

● *Les Chevaliers de la Chimère* ouvrent un club avec un objectif ferme et décidé. Ne jouer que des campagnes suivies et approfondies de AD&D et D&D. Ils ont un local rue Dauphine, ouvert presque tous les soirs jusque tard dans la nuit, ce qui augmente (légèrement) le prix de la cotisation, mais ils offrent en échange le plaisir de jouer dans un monde structuré et riche, et pas mal d'autres avantages. Ils recherchent autant des joueurs que des DM. Pour en savoir beaucoup plus, n'hésitez pas à contacter : Mr Renaud Chavannes, 56 rue de la fontaine au roi, 75011 Paris, Tél. 700 63 24.

LE MEE-SUR-SEINE
Si vous aimez les trésors consistants (150 000 p.o. min.), les reliques et autres vorpales (intelligentes), le club : *Les vainqueurs de dieux* est pour vous. Adressez-vous à G. Escrivant — Les Hauts de Beaulieu — 77350 Boissise La Bertrand — Le Mée-sur-Seine. Tél. : (6) 438 21 14. Toutes les parties sont de haut niveau, les personnages inférieurs au 13e et ne possédant pas de relique(s),ont de grandes chances de clamser.

ST DIZIER
Rectifions : le club de St Dizier se nomme très exactement *Les Malades d'Imaginaire*. Le club s'intéresse aux JdR et aux wargames qu'anime notre ancien collaborateur Patrick Daugé. Le club se réunit chaque samedi vers 14 h à la MJC de St Dizier, rue Montants, et vous pouvez contacter Frédéric Gérard, 3 rue Victor Hugo, Bettancourt la Ferrée, 52100 St Dizier, tél. (25) 05 53 08.

BESANÇON
A Besançon, création d'un club de AD & D, l'Appel de Cthulhu, Méga, Empire Galactique, Légendes. Téléphonez au (81) 59 02 36 ou bien au (81) 80 95 59 après 19 h.

LAVAL
Si vous êtes passionnés par les recoins sombres et humides des donjons, sachez qu'il existe à Laval un club de jeux de simulation, *le Nécronomicon*. Contact Sylvain Simoneau, tél. (43) 67 01 94.

ST QUENTIN
En fin de compte, (hésitation au moment de faire la carte du club ?) les Chevaliers d'Arthur se nomment en définitive *Les Chevaliers du Néant*. Contact (23) 64 73 76.

SEINE MARITIME
On joue à AD & D, Méga, Empire Galactique, Tunnels & Trolls, l'Appel de Cthulhu, en Seine Maritime. Rejoignez-nous ! Contactez M. A. Jary au (35) 59 02 96.

SUPERGANG
Est-ce bien sérieux ? Les auteurs de Super Gang ont dissout l'ADJS, et fondé à la place la S.A.R.L. Ludodélire, pour la distribution de leur jeu et pour d'autres projets en cours... Et en plus, en plus, ils sont en train de mettre le dernier coup de scie au *Plan d'Enfer*, le nouveau lieu ludoconnecté parisien, sis 27 rue du chemin vert, 75011 Paris. Sachant qu'on y jouera à Super Gang, je n'ose pas imaginer ce qui pourra s'y passer d'autre...

Têtes d'affiche

1815 — THE WATERLOO CAMPAIGN

« Soudain joyeux il dit SPI... C'était GDW »
Que le Père Hugo — c'est son année — me pardonne, mais l'occasion était trop belle. Après la réédition du quadrigramme de SPI « Blue and Gray I », nous attendions celle des « Dernières batailles de Napoléon ». C'est fait ! Mais nous découvrons simultanément, issu de chez GDW, « 1815, the Waterloo Campaign ». De type et de sujet exactement semblables, il remporte haut la main le duel. Au moins sur le plan finances : en Angleterre, où les deux boîtes sont déjà disponibles, le prix du jeu GDW ne dépasse pas 45 % de celui de la réédition du quadrigame ! Les fantaisies des distributeurs ne sont pas en cause : on peut penser que l'écart sera du même ordre en France.
C'est donc « 1815 » que nous allons vous présenter aujourd'hui.
— **Présentation** : bonne. Une belle grosse boîte contient une carte en deux parties, mesurant en tout environ 100 cm sur 80, d'esthétique classique et agréable ; un livret de règles ; diverses tables de résultats ; un dé... et toute la place voulue pour ranger les petites boites (d'allumettes ou autres) où vous garderez les 160 pièces et les marqueurs, imprimés recto-verso sur du bon carton glacé joliment coloré.

— **Règles** : claires, courtes... et réalistes à la fois. Si, si ! C'est vrai ! En dehors des tables diverses, on compte en tout et pour tout 6 pages de règles, et rien n'est laissé de côté.

— **Système de jeu** : classique. Mouvement/Ralliement/Combat, pour Napoléon puis pour Wellington, Blücher and Co. se succèdent pendant trois jours (16, 17, 18 juin) ; chaque journée comptant 16 tours de jour et 2 de nuit (sauf le 16, que l'on prend en marche à 11 heures). Le combat est obligatoire entre deux unités adjacentes après la phase de mouvement.
Les unités ne peuvent en général se battre que si elles sont commandées : à 3 hexs de leur chef de corps, qui doit lui-même réussir un jet de dé d'initiative ou être à 5 hexs d'un chef d'armée ou d'un de ses délégués. Astuce : les seuls « délégués » sont Ney et Grouchy. Et pour pouvoir commander en l'absence de Napoléon, il leur faut réussir un jet de dé (2 chances sur 3). Si ils le ratent, c'est toute leur force qui reste inerte. Et voilà comment on déçoit son empereur !

— **Conditions de victoire** : outre « casser » de l'Anglo-Prussien, les Français doivent, tout en préservant leurs communications, sortir des troupes en abondance vers Bruxelles. Il faut être drôlement bon pour gagner à la place de Napoléon ! Un impératif : démolir les forces adverses par petits paquets, avant qu'elles soient toutes arrivées. Donc, pas d'attentisme, de l'action !
— **Faiblesses** : minimes. La plus importante : aucun scénario court n'est prévu, et les 43 tours peuvent sembler bien longs. Mais après tour, avec une bonne documentation, on peut reconstituer les batailles du quadrigame de SPI.
La carte est en papier, hélas : mais *« qui veut bon marché renonce au cartonné »* (proverbe belge : Waterloo, c'est bien en Belgique, non ?).

— **En résumé** : « 1815, the Waterloo Campaign » possède un indice réalisme / complexité très élevé.
Si Napoléon revenait, il aimerait sûrement !

Frank Stora

LES ARCANES EXHUMEES

*Le grosbill en vente libre ?**

Dernier en date de la série des livres de règles de AD & D, « Unearthed Arcana » est en fait un complément aux biens connus « Players Hanbook », « Dungeon Master Guide » et « Deities & Demigods », avec tout un tas de *« nouvelles découvertes, plus une profusion de secrets à peine découverts, entre deux couvertures ». (sic !)*

Ça commence par la description d'une nouvelle caractéristique, la « Grâce », définissant la beauté physique d'un personnage. L'idée est très bonne, car elle permet de séparer les notions de beauté et de charisme ; le problème semble être au niveau de l'interprétation, où on s'aperçoit qu'un personnage très laid est nécessairement mauvais ou du moins en a l'air (mais alors où caser Quasimodo et Alice Sapritch ?). Viennent ensuite les nouvelles spécifications des races accessibles aux joueurs, et leurs différenciations en sous-races (on peut jouer un Nain gris ou un Gnome des Profondeurs). Ici aussi, l'idée serait excellente, si certaines races n'avaient pas des pouvoirs exagérés par rapport aux autres (une Elfe Noire quelle que soit sa classe — guerrière par exemple — peut utiliser jusqu'à 10 sorts par jour, alors qu'elle est au niveau 4 !...).

Les limites supérieures accessibles dans chaque classe pour toutes les races ont été revues (à la hausse, toutes) et modulées en fonction de la valeur de la caractéristique principale. Une nouvelle organisation des classes est définie, en introduisant le Cavalier et sa sous-classe, le Paladin, une nouvelle sous-classe de Guerrier, le Barbare, et le Voleur - Acrobate comme spécialisation du Voleur. A recommander pour tous les Gros Bill du monde, le Cavalier ! Grand Luxe !... Ne cherchez pas les limitations de niveau pour les Cavaliers (Elfes Noirs et Gris, Hauts Elfes et Demi-Elfes) et les Paladins (Demi-Helfes, finie la suprématie de l'Humain), elles n'y sont pas, tout simplement. Aussi, il vous faudra faire fi d'anciennes certitudes car désormais un clerc peut être de n'importe quel alignement , même neutre pur ! c'est officiel... Officielle aussi une explication beaucoup plus claire des capacités de « Tracking » du Ranger et la notion de « spécialisation » dans le maniement d'une arme pour les guerriers.

En vrac : de nouvelles armes, de nouvelles armures, des nouveaux sorts, très biens, surtout les Cantrips, et des nouveaux objets magiques aux propriétés parfois étranges venues d'ailleurs. DM, équilibrez bien vos trésors, çà va flasher dans les donjons ! Très utiles aussi, des dieux non-humains qui viennent compléter un panthéon plutôt pauvre pour les Nains, Elfes, Hobbits, Gnomes et même les Orcs ; Gruumsh devait en avoir assez de faire tout le travail...

Il y a tout de même, malgré tout ce que j'ai pu dire, deux excellentes choses dans le UA (?). D'abord, le système de combat à mains nues est simplifié (ouf, merci G.G.) et il est enfin utilisable sans avoir à consulter 6 tables différentes à chaque round, et ensuite, on trouve dans les toutes dernières pages une nomenclature, et des *dessins*, des armes de type « Lance », « Voulge », et autre « Guisarme »... superbe, et précieux pour se faire une bonne idée de leur allure et de leur encombrement.

Gros Bill, où que vous soyez, sortez de vos vieilles peaux — illégales — et courez acheter Unearthed Arcana, maintenant vous pouvez, vous avez le droit d'être ce que étiez auparavant, ce livre est fait pour vous !...

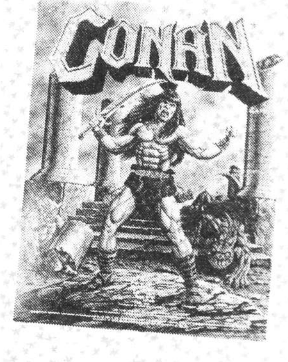
Personnellement, je me recycle, j'apprends à jouer aux dominos.

André Foussat

** Ayant confié Unearthed Arcana à un habitué à AD & D, j'ai été surpris par la réaction ci-dessus. D'autant que R.E. Moore, début 84, avait publié dans « The Dragon », un article titré : « Soigner la montée du délire » sur le même problème que notre « Mort aux grosbills » du CB 25. Mais en fait, n'étions-nous pas jusqu'ici dans l'erreur ? Les persécutions décourageaient elles les premiers chrétiens, la prohibition a-t-elle fait baisser la consommation d'alcool aux USA ? Non, on obtint au contraire l'effet inverse. Alors que si maintenant, tout le monde peut grosbilliser légalement, les ex-GB devront trouver un autre moyen pour se singulariser, et peut-être d'ici quelques temps n'y aura-t-il de nouveau qu'un seul grosbill, le seul, le vrai, l'unique, qu'on aime bien comme ça, lui.*

DGx







BATTLE SYSTEM (T.S.R)
A vos armées !

« Déjà, Craorg le magnifique observait les pentes abruptes où il savait que demain il vaincrait ses ennemis. Des régiments beuglants d'orcs et de trolls se plaçaient suivant les ordres de bataille que lui et ses démoniaques lieutenants avaient établis. Dans un coin sombre et retiré, son sorcier, l'infâme Gerner, préparait les sorts terrifiants capables d'anéantir l'armée ennemie. Dans le camp opposé, stoïque, le jeune prince Pheldor, flanqué de son fidèle magicien Déotriel, assurait les derniers préparatifs pour le lendemain. Ses guerriers elfes postés sur les remparts de l'antique cité de Tarnath attendaient impatiemment le moment où ils pourraient enfin se jeter sur les hordes sauvages de l'immonde Craorg. Un pesant silence régnait.. »

Vous aussi, pouvez régler vos combats fantastiques à grande échelle (si ce n'est déjà le cas). Soyons sérieux, comment votre guerrier-clerc-illusionniste-voleur du 50e niveau pourrait-il rester crédible avec ses 30 malheureux suivants qui se battent péniblement à ses côtés ? Il est temps de réagir. Pourquoi faire du combat avec figurines ? Tout d'abord, pour simplifier des gros combats qui, auparavant nécessitaient des opérations aussi fastidieuses pour les joueurs que pour le MJ ; et parce qu'il est bien plus amusant de ponctuer une campagne de n'importe quel jeu de rôle par un certain nombre de batailles ou de terminer une aventure par un âpre et énorme combat. Rien n'est plus agréable à l'oeil qu'une table où des figurines évoluent rapidement entre les collines, des bois ou des marais (pour les figurinistes qui se désintéressent du jeu de rôle, qu'ils soient « napléoniens » ou « antiques », une approche du « fantastique » ne peut que leur apporter de nouveaux plaisirs, notamment avec l'introduction de la magie).

J'entends déjà les réflexions de ceux qui n'ont pas 500 figurines à mettre sur une table de jeux ou qui n'ont pas de place.

Pour la place, les locaux d'un club, ou bien deux tréteaux et une planche dans une pièce et le tour est joué ! Quant aux figurines, il suffit de commencer à jouer avec de simples pions en carton. Tout cela et le reste vous est clairement expliqué dans Battle System, qui n'est pas qu'un jeu de plus mais bien un additif OFFICIEL pour AD & D et D & D ! Descendant direct, mais très remanié, des prometteurs Chainmail pour Sword & Spell, le Battle System base sa qualité sur l'accessibilité au néophyte d'un jeu cohérent (et entièrement compatible avec AD & D et D & D) que ne désavouront pas les figurinistes, qu'ils soient « napoléoniens » ou « antiques ».

Ainsi, la boîte fournit des planches de pions pour ceux qui

REVE DE DRAGON

Rêve de Dragon, au troisième âge, c'est une terre pauvre, dépeuplée à 90 %, hantée par des créatures venues, souvent malgré elles, d'autres rêves. C'est un monde où tout est à redécouvrir, où les gens terrifiés par l'inconnu des grands espaces, sont inexorablement attirés par le « voyage » à l'âge de 20 ans. Ils quittent alors leur village, leur quartier s'ils sont citadins, et partent à la découverte de ce qu'ils ne connaissent pas. C'est souvent le village après le village voisin. C'est parfois sans fin et, pour ces voyageurs là, c'est une suite d'aventures époustouflantes, où le tragique se mêle au rire, une confrontation permanente avec le Rêve des Dragons.

Le rêve, il est présent dès la couverture du jeu, qui sert également d'écran pour le maître de jeu celui qu'on appelle le Gardien des Rêves ; ainsi que sur les couvertures des deux livres de règles, « l'Aventure » et « le Rêve », imprimées en bleu et or. Ça, c'est pour la présentation extérieure. Pour parler de ce jeu, il convient de dire qu'il se situerait sur une échelle de complexité de 1 à 10, au barreau nº 6. Cela tient moins à la difficulté des règles qu'à leur nombre. Chaque point est vu dans le détail. Tout est cohérent. La masse est forcément impressionnante ; mais toutes ces règles ne sont pas indispensables car, on s'en rend très vite compte, Rêve de Dragon est un *JEU DE ROLE*. Le Gardien des Rêves a davantage besoin de connaître son rôle de metteur en scène que la technique d'un jeu conçu pour pouvoir s'en passer. Pas de classe de personnage, mais un système de compétences, très complet, qui permet de définir une infinité de profils. Une seule distinction entre les voyageurs : Haut-Rêvant (magicien) ou pas. Si les non-magiciens ont quelques avantages à la naissance, le magicien, surtout s'il échappe au bourreau quelques temps, est un des personnages les plus agéables à jouer. Mais qu'on ne se fasse pas l'illusion sur la puissance des magiciens, elle est relative car dépendante de facteurs aussi variables que le nombre de points de Rêve à disposition. Le plaisir, lorsqu'on joue un magicien, vient surtout de la qualité des règles de magie. Elles sont claires, originales, cohérentes et surtout, la magie est expliquée dans ses fondements, c'est-à-dire qu'on sait *pourquoi* elle est telle qu'elle est. Les règles générales sont, comme on l'a dit plus haut, nombreuses et détaillées. Notons l'utilisation d'une table unique de résolution qu'on croierait empruntée à James Bond, si on ne savait que Rêve de Dragon est déjà testé dans la région parisienne depuis 2 ans. Un précurseur quoi !

Que dire d'autre de ce jeu de rôle, sinon qu'il est en français, et même en bon français, que l'humour est très présent puisqu'on peut constater que faire marcher sur les mains un baron local est parfois une quête plus ardue que la prise d'une relique ayant appartenue au grand Abalpapa, la momie bien connue tapie dans sa sombre retraite. Son prix de vente, 150 F, le met à la portée de toutes les bourses. Un dernier conseil, pour ceux que la magie tenterait : sachez que l'utiliser, dans Rêve de Dragon, c'est aussi parfois tirer le Dragon par la queue.

A.R. Thigel

Du club Rêve de Dragon

n'ont pas encore les figurines nécessaires ; un livret technique explique tant la façon de peindre les figurines, de créer les décors, que la meilleure manière de s'installer... Enfin, un livret de scénarios à la fois offre des exemples et permet de tester les règles, dont les atouts sont multiples : jouabilité très bonne sur le plan purement stratégique, magie du jeu de rôle, possibilité d'utilser ses personnages et beaucoup d'autres choses, le tout dans une belle boîte...
Nous reviendrons sur Battle System et ses cousins tel que Warhammer, Archworld, Reaper ou Middle-Earth-pas-de-chez-ICE prochainement dans CB...

A. Martin et C. Amardeil
Le Fer de Lance

CONAN ROLE-PLAYING GAME (de TSR)

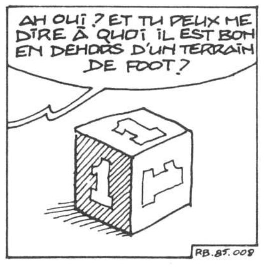
Qui ne connait pas Conan ? Deux films et plus d'une dizaine de livres (en cours de réédition chez J'ai Lu) ont fait de lui l'un des héros les plus appréciés des joueurs de rôle. Il faut dire que le monde hyborien a tout pour séduire l'amateur d'aventures : jungles humides, ruines maudites, magiciens fous ; un vrai paradis !
Pourtant, jusqu'à présent, seul les « donjonnistes » les plus pervers pouvaient, grâce à quelques modules de qualité moyenne, s'offrir une promenade dans les plaines d'Aquilonie ou les montages de Cimmérie. Aujourd'hui, heureusement, le Seigneur des Héros a enfin droit à son propre jeu.
Première impression : la boite n'est pas très belle. L'illustrateur choisi par TSR est loin de valoir Frazetta, même au lendemain d'une cuite.
Deuxième impression : la présentation intérieure laisse aussi à désirer. Enfin, tant qu'on a l'ivresse...
Mais, voyons tout cela en détail.
La boite contient trois livrets, une carte du monde hyborien, quelques feuilles de références et une fiche de personnage en couleurs (bonjour les photocopies).
Première bonne surprise, on ouvrant le livret de règles : Conan a été conçu par David Cook qui est déjà l'auteur du jeu Indiana Jones. De fait, les règles sont simples, efficaces et cohérentes. Le système de création de personnage est original (on choisit d'abord ses talents, les « caractéristiques » découlant des choix faits). Toutes les actions des personnages, qu'il s'agisse de combat ou d'autre chose, sont résolues grâce à une table unique indiquant des paliers de réussite de différentes couleurs allant du blanc (pas de chance, recommencez la prochaine fois !) au rouge (réussite critique). Cette table en quadrichromie n'est pas sans rappeler Marvel SuperHeroes ou ... Indiana Jones, mais quand un système a fait ses preuves, pourquoi ne pas l'utiliser encore ?
Deuxième bonne surprise : le second livret proposé dans la boite regroupe les descriptions des talents, les armes, les armures et autres détails susceptibles d'intéresser les joueurs. Résultat : le maître de jeu peut leur passer ce livret et les laisser se débrouiller tout seuls (s'ils lisent l'anglais) !.
Le troisième livret enfin, est consacré aux contrées hyboriennes et aux charmants animaux et personnages qui les peuplent. Il est dommage que ce livret ne contienne pas plus d'illustrations, mais enfin (voir plus haut).
La carte, elle, est colorée (Hum !) et les feuilles de références fournies peuvent très bien servir de paliatif à un écran de meneur de jeu.
Conclusion
Il est recommandé de ne pas se laisser aller à une premiere impression défavorable. Conan est un jeu honnête, simple et distrayant, qui devrait satisfaire plus d'un fanatique de Robert Howard, même s'il n'est pas exempt de maladresses (ex : système d'initiative assez lourd et magie trop sommaire). Ses qualités sont indéniables et il ne reste qu'à espérer que les modules à paraitre (il y en a déjà un de sorti) sauront respecter l'esprit de la Saga du Cimmérien. Par Crom !

Jean Balczesak









OPERATION MARKET-GARDEN, descent into hell !

Après *Crusader* et le désert lybien, *Normandy* et le bocage normand, GDW nous offre un troisième jeu dans la série « Double blind » (en français, double aveugle, ou double insu) : *Market-Garden* et les polders hollandais.
J'ai déjà dit tout le bien que je pensais de ce système de jeu. Le petit dernier n'est pas d'un moins bon niveau. Vous vous souvenez, sans doute, de l'étude sur *Hell's Highway* et *Storm over Arnheim* publiée dans C.B nº 25. *Market-Garden* traite le même sujet que *Hell's Highway* : toute l'opération qui devait aboutir à une percée vers la Ruhr, grâce au largage de trois divisions de parachutistes ouvrant la voie à un corps blindé, et qui échoua de par la présence inattendue de deux divisions blindées SS.
Hell's Highway est un bon jeu, mais *Market-Garden*, avec une bien plus petite carte (30 × 60 cm, en double exemplaire bien sûr), avec bien moins de pions (101 alliés, 89 allemands), et un livret de règles bien plus mince (8 pages + note historique + tables), parvient au miracle de restituer l'ambiance d'incertitude de la bataille de façon plus vivante.
Ceci grâce, bien sûr, au système de la double carte, qui conduit les joueurs à se ronger les ongles en permanence en se demandant ce qu'ils ont au juste en face d'eux, où va frapper l'adversaire et, où leur propre attaque aura les meilleures chances d'aboutir.
Bien sûr, les nécessités des opérations parachutistes imposent des règles un peu plus complexes que *Crusader*. Mais si celui-ci vous a plu, *Market-Garden* vous plaira aussi. Il y a déjà des passionnés de la formule : à bientôt pour un article détaillé sur le sujet.

Frank Stora.

FEERIE : un jeu magique

Janvier 1985, Casus Belli annonçait la création d'une maison d'édition française de jeux de simulation : « Les Elfes ».
Septembre 1985, 8 mois plus tard, ceux-ci présentent leur premier jeu d'aventures : *Féerie*. L'auteur Philippe Mercier n'en est pas à son premier jeu ; cependant, c'est avec celui-ci qu'il risque de rentrer dans la légende. Co-auteur d'un jeu français à tendance celtique (Féerie en a gardé un certain parfum), il a su habilement se débarrasser de la complexité souvent abusive dans son premier jeu. Une bonne présentation, un système de jeu complet, et un monde cohérent feront sûrement de Féerie un « must ». Dès l'entrée dans votre magasin spécialisé, c'est sous l'apparence d'un livre en cuir usé, vieille relique oubliée par le temps, inscruté de pierres précieuses, que votre œil le découvrira. L'intérieur est bien rempli. La boîte ne comprend pas moins de dix livrets : trois pour les règles (création de personnages, description des talents/compétences, et règles de simulation), six de descriptions de sortilèges (système de magie en six collèges), des fiches de créatures, deux scénarios, un écran de maître de jeu, un disque de simulation, une planche de pions à découper (figurines), trois planches de sol (pour les salles), un livret d'illustrations de plans pour les scénarios. Celà pour un petit prix : 196 F. Qui dit mieux ? le jeu est conçu spécialement pour les débutants, ce qui ne signifie pas qu'il ne soit réservé qu'à ceux-ci, loin de là ; il pourra satisfaire les plus exigeants grâce à des règles de simulation très complètes. L'auteur nous livre un monde médiéval fantastique inspiré de Tolkien, mais étrangement différent et dépaysant, et, on peut supposer qu'il fera de nombreux adeptes parmi les joueurs de D & D.
Le livret de règles de création de personnages est clair, concis et permet aux joueurs totalement débutants de se lancer sans aucun problème. Il suffit uniquement d'avoir ce livret de création (une vingtaine de pages) pour

commencer à jouer. Les personnages sont créés à partir de leur race et de leur métier (il y a 6 peuples et 15 métiers, dont l'aventurier, ce qui permet de créer un personnage de votre choix sans archétype). Signalons que la création est extrêmement rapide (10-15 minutes pour une feuille de personnage aussi élaborée).

Le livre de talents est aussi complet que clair : 41 talents ont été sélectionnés et il est facile de s'y retrouver.

L'écran de maître de jeu, en quatre volets, comporte une idée originale : en effet, un des volets regroupe la majorité des tableaux utilisés pour la création du personnage (cela évite d'user le livret de règles), et gagne un temps fabuleux. Le reste des volets comprend les talents, le combat, et la magie. Les règles de simulation sont réservées au maître de jeu, et un chapitre pour les débutants y est spécialement détaillé, ce qui donne une base robuste aux néophytes. L'auteur indique également ses sources d'inspiration littéraire et cinématographique. Dommage que ce livret ne soit pas aussi réussi que les autres à cause, en autre, du nombre important de tableaux que l'on y trouve (même si ceux-ci simplifient l'utilisation). Un choix de l'auteur qui ne remet aucunement en question la qualité des règles, mais plus leur présentation. Notons des points intéressants : votre personnage vieillit même si vous ne le jouez pas ; chaque peuple possède son alphabet, ainsi messages et codes secrets sont de rigueur ! Un système de points d'héroïsme permet d'améliorer ses talents ou ses caractéristiques à la fin de chaque aventure. Les potions et les poisons ont un aspect, une odeur, et un goût déterminés. La magie est précise mais peut-être un peu complexe pour les débutants. Applaudissons le fait que l'un des scénarios soit spécialement écrit pour être joué avec un maître et un joueur, judicieuse idée quand on connaît le nombre de joueurs isolés.

Bref, un jeu complet pour un prix moyen. Je conseille à tous d'y jouer au moins une fois pour l'agréable dépaysement qu'il propose. Néanmoins, le jeu n'a dans le fond rien de très original, ce qui ne pourra pas lui faire d'ennemis. Douze scénarios sont déjà annoncés, les extensions devraient suivre au rythme de deux par mois.

Féérie est un jeu qui possède déjà beaucoup d'avenir et je lui souhaite une longue histoire.

Christophe Montel

En réponse à l'article de Duccio Vitale (Tutti Frutti, CB n°26)

Michel Liesnard



lui lance la première bière...

A l'excellente réflexion de Duccio Vitale sur l'essence des divers jeux de simulation, je ne vois rien à redire. Par contre, je trouve certaine matière à contradiction ou à réflexion dans ce qu'il dit des mots ou expressions qui ont servi à désigner ces jeux qui nous font panteler.

L'erreur de Duccio Vitale ne peut lui être totalement imputée. Elle relève de cet état d'esprit très français qui consiste à croire qu'un mot n'entre dans la langue française qu'à partir du moment où il est admis à l'intérieur de l'Hexagone. Or, le fait est que la France, même agrémentée de ses DOMs et de ses TOMs, n'est pas toute la francophonie. Et que si elle en demeure le centre incontestable, c'est souvent par la périphérie de son domaine linguistique qu'elle s'enrichit de termes nouveaux.

Qu'il soit bien clair que ce qui va suivre n'enlève rien au mérite des innombrables Français, éditeurs de magazines ou de fanzi-

inspirations

I l faut reconnaître que les *Nouvelles Editions Oswald,* qui pratiquent avant tout une politique de réédition presque systématique, prennent parfois des risques — modérés, il est vrai — avec des auteurs auxquels le public n'est guère habitué. Ainsi Robert F. Young, qui fit les beaux jours de *Fiction* et de la deuxième édition de *Galaxie.* **Le léviathan de l'espace,** recueil de neuf nouvelles réunies par Jean-Pierre Fontana, ne contient peut-être que peu d'idées intéressantes au niveau des jeux de rôles, mais constitue un panoramique sympathique et attachant de l'œuvre de Young, toute en finesse et en poésie. Des textes comme **Les sables bleus de la Terre** — nouvelle de SF martienne ! — ou celui qui donne son titre au volume n'auraient pu être écrits par aucun autre auteur. Indispensable, tout comme **Le pays d'esprit,** paru voici quelques années chez le même éditeur. J'en finirai avec NéO en signalant la réédition des fameux **Contes du whisky,** de Jean Ray, qui feront baver les inconditionnels du créateur d'Harry Dickson — dont l'édition intégrale est en route, toujours chez NéO.

La collection *Etoile Double,* chez *Denoël,* offre la particularité de publier deux novellae — textes d'une longueur intermédiaire entre la nouvelle et le roman — par volume. Jusqu'ici, les textes étaient relativement anciens, voire datés, et de qualité très variable. Avec **Frappez entrée/Champagne bleu,** de John Varley, on entre de plain-pied dans la SF actuelle. **Frappez entrée,** qui a obtenu aux USA les prix Nebula et Locus et est présélectionné pour le Hugo, est bien entendu — son titre l'indique — un texte sur l'informatique, où celle-ci n'est pas traitée avec légèreté. On n'y parle pas des « rouages d'un ordinateur » et autres stupidités. Varley, bien documenté, a développé jusque dans ses plus lointains retranchements une pure idée de SF. J'avoue préférer de loin ce texte à **Champagne bleu,** étrange histoire d'amour située dans une sorte de piscine spatiale à la forme de flûte de champagne, dont le décor — originale et décrit en détails — peut inspirer un MJ chevronné d'Empire Galactique.

Après sept titres peu convaincants — dont le pire est certainement le répugnant *Blood-Sex* —, la collection *Gore,* dernière née des éditions *Fleuve Noir,* peut enfin s'enorgueillir d'un texte de qualité, original et bien mené. **Le festin séculaire,** de G.J. Arnaud — l'un des meilleurs auteurs du Fleuve parmi ceux qui touchent à tous les genres —, est en effet un excellent roman, sans trop de scènes « gerbeuses » ni de complaisance parmi la violence sanguinolente qui est, paraît-il, l'une des caractéristiques du genre. Si vous n'en lisez qu'un, que ce soit celui-là (et tant mieux si ça vous donne envie de vous lancer à la découverte de la Compagnie des Glaces, du même auteur). En prime, **Le festin séculaire** offre pour ainsi dire un scénario tout rédigé pour L'appel de Cthulhu ; il souffle sur ce livre un vent lovecraftien, malgré la rationalisation — ironique, il est vrai ; Arnaud n'a pu s'empêcher de dériver vers le pastiche — d'un thème purement fanstastique.

En *Anticipation,* encore et toujours des suites. **Les hommes-vecteurs,** de Michaël Clifden, ne vaut guère mieux que son prédécesseur **Le Celte Noir** ; la boucherie y est remplacée par le sexe, point. **La marée d'or,** de Michel Jeury, quatrième titre de **Goer de la Terre,** est bien meilleur mais toutefois décevant. On est loin du grand Jeury, maître à penser de la SF des années 70 ou reconverti en « auteur populaire » surprenant — je songe aux **Iles de la Lune** ou à l'éblouissant **Seigneur de l'histoire,** tous deux au FN. (A noter que le prochain *Ailleurs et Demain* de Jeury, **Le Jeu du Monde,** devrait particulièrement intéresser les lecteurs de Casus Belli, puisqu'il se déroule dans le cadre d'un univers dominé par le jeu — et plus précisément le jeu de rôles. Mais nous en reparlerons à sa sortie, prévue pour octobre). Suite encore, avec **Le château des vents infernaux,** d'Hugues Douriaux, prolongement des **Démoniaques de Kallioh.** Douriaux n'a plus besoin de prouver qu'il sait raconter une histoire, et les détails annexes sont tout à fait utilisables dans le cadre d'une partie de MEGA ou d'Empire Galactique. **L'inconnu de Ryg,** enfin, de J.-P. Garen, est une nouvelle aventure mêlant space opera et heroic fantasy. Alerte, bien enlevé et distrayant mais bourré de clichés et de facilités. Un scénario simple mais efficace pour les deux jeux précités.

nes, créateurs de jeux, animateurs ou joueurs, qui ont construit le hobby des jeux de simulation en France. Mais la vérité m'oblige à dire que, pour ce qui concerne l'Europe continentale et francophone, ces jeux ont fait leur apparition en Belgique longtemps avant d'être connus plus au sud. Le premier fanzine belge de Diplomatie postale date de février 1971, les premières conventions de 1972, le premier magasin spécialisé de 1974. Contrairement à ce qu'écrit Duccio Vitale, les Belges ne se sont pas contentés de traduire en français des jeux étrangers, mais en ont créé plusieurs, et ont bénéficié d'une diffusion nationale, quand le légendaire Jean-Pierre Défieux (il existe : Je l'ai rencontré !) jouait encore avec des bouts de carton dans sa cuisine.
Inévitablement, la nécessité de trouver un terme générique pour désigner tous ces jeux qui nous passionnaient est apparue. Et il s'agit, ici, de rappeler le « climat » de l'époque.
Kriegspiel, ou *wargame*, *war-game*, *war game*, paraissaient s'imposer dans une population qui, pour être francophone, n'a jamais rechigné pour aller faire laver ses voitures au *car-wash*, faire ses courses au *shopping center* ou dire « tévé » plutôt que « télé ». L'ennui, c'est qu'à moins de cinq ans du gros barouf soixante-huitard, parler de guerre, même en allemand ou en anglais, ça ne se faisait pas. Il fallait trouver autre chose.
D'innombrables brain stormings, réunissant les têtes pensantes du hobby naissant dans divers cafés à la carte des bières allèchante, ont accouché d'une souris bâtarde. Pour ne pas choquer les ligues féminines, les éducateurs, la gauche tendance brasserie Lipp d'une part, pour ne pas être envahis par les nostalgiques de la « Festung Europa », des bottes astiquées et des défilés tarazimboumants de l'autre, nous avons choisi un terme parfaitement neutre, puisqu'incompréhensible : la CO-SIM (abréviation de « Conflit Simulation » proposée par SPI).
C'est ce moment que les jeux de rôles ont choisi pour faire irruption dans notre petit univers. D & D participait-il de la CO-SIM ? Oui, clamaient les convertis au culte de Tolkien. Non, répondaient ceux pour qui la présence d'au moins deux divisions de Panzers ou d'un régiment de grenadiers demeure indispensable à toute réjouissance.
Puissament épaulés par les multiples brasseurs de Belgique, nous nous sommes réunis à nouveau. Mai 68 s'estompait, les méchants Américains avaient abandonné Saïgon aux gentils bodoïs, et l'anglais n'était plus frappé d'ostracisme. On parlerait donc de « wargame ». Il y aurait « le Wargame », déité omnipotente unissant sous son aile les diplomaniaques impétinents, les pousseurs de carton, les fadas de la miniature et du petit pot Humbrol, les zélotes du donjon de la Reine-Vampire et d'autres pièges atroces.
L'ennui, c'est que l'œcuménisme, c'est joli mais ça ne marche pas ! Déjà, les Anglais et les Américains ne sont pas d'accord sur la signification du mot « wargame ». Les premiers parlent de « wargame » à propos des jeux avec figurines, et de « boardgame » pour les machins avec pions et cartes. Les autres disent « miniatures games » dans le premier cas, et « wargame » dans le second. On n'était pas prêt de sortir de l'auberge (ce qui, en soit, ne peut être considéré comme un mal fondamental) !
De la France, enfin réveillée, fusaient des propositions. « Jeux d'histoire » (et qu'allai-je faire de mes amazones montées sur dragons, hein ?). « Jeux de guerre » (à une époque où « l'Histoire-batailles » a fait place, dans tous les manuels, à la cuisine ou au costume à travers les âges ?).
Non décidemment, il nous fallait quelque chose de nouveau, de bien français, qui ne choque personne et ne laisse pas planer sur nos intentions l'ombre d'un doute militariste ou schizophrène. Et je crois que nous avons trouvé.
En Belgique, le terme aujourd'hui consacré est le « Hobby ». Avec un grand « H », please. Le mot est suffisamment vague pour inclure tout le monde et n'effaroucher personne. Il inclut les wargames, les jeux de rôles, les jeux de diplomatie, la fanédiction et tous ses domaines annexes. Il unit sans imposer à quiconque une préférence, et laisse chacun libre de ses choix ou de ses volte-face. Enfin, il suggère, sinon une unité de méthode, une perméabilité entre les multiples facettes d'un passe-temps qui demeure ouvert à tous.
Evidemment, organiser une « Convention du Hobby » serait ridicule. En ce domaine, « jeux de réflexion » reste préférable. A cette condition, toutefois, que la réflexion ne devienne pas une obligation, et que jouer sans réfléchir, pour se marrer, reste possible.
Autre chose. Je me marre chaque fois que je lis que X ou le club Y va organiser la « Première Convention de ceci ou celà ». Et j'attends avec impatience le jour où quelqu'un, reconnaissant les mérites de ses prédécesseurs, et essayant d'en corriger les erreurs, organisera une « Deuxième Convention ».
Bien entendu, personne n'est d'accord sur ce qu'une « Convention » doit être. Il y a les obsédés du jeu et du tournoi à outrance, les marchands qui mettent l'accent sur la diffusion et la vente, les rêveurs qui fantasment sur les occasions de beuveries fraternelles.
Pour moi, des « Conventions », il y en a de deux sortes. Les réunions amicales, informelles, sans programmes précis, avec barbecue et parties, les « mini-Cons », et les grands machins où le ban et l'arrière-ban des joueurs et passionnés se retrouvent dans une sorte de festival. Le seul point commun relève de l'étymologie : convention, aller ensemble.

Michel Liesnard

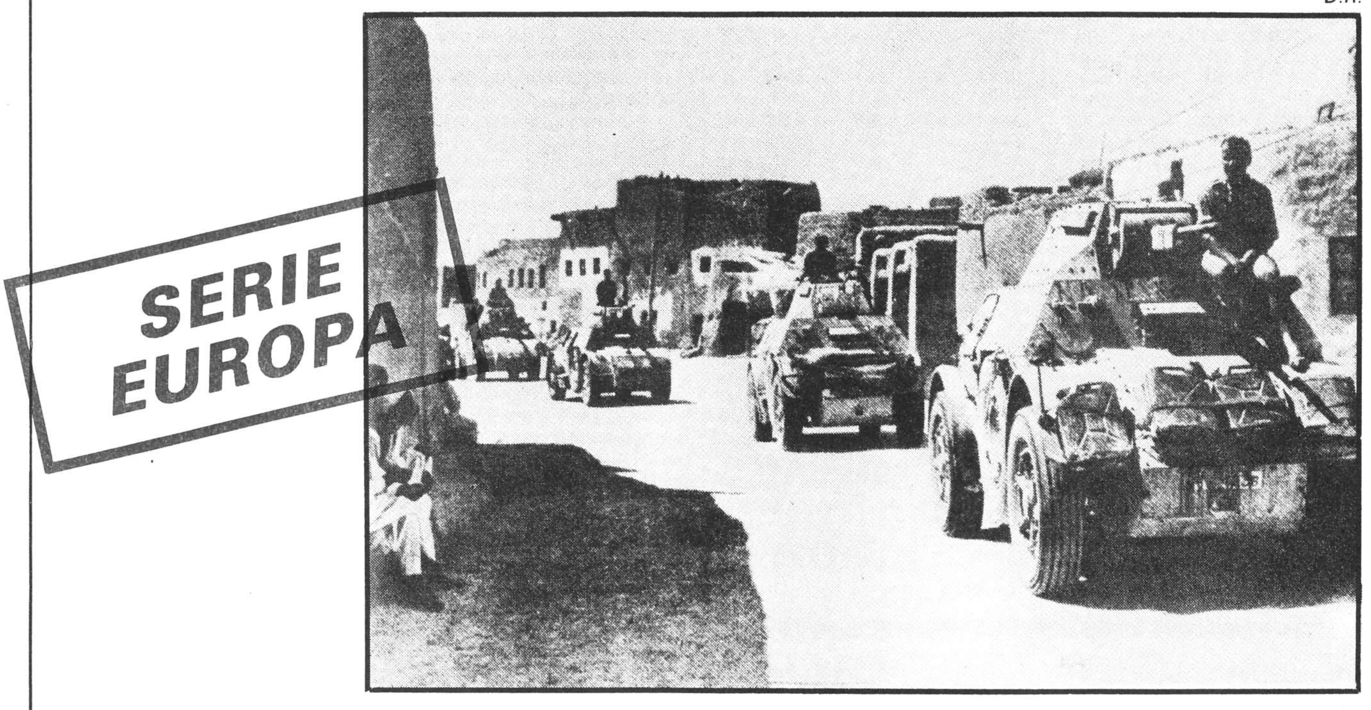
Et puisque j'en suis à parler du Fleuve Noir, connaissez-vous la collection *Fleuve Noir Anticipation*, qui pastiche allègrement les vieux romans des années 50 ? Il s'agit de courts volumes — une soixantaine de pages — sous une couverture reprenant la toute première présentation de la vénérable collection *Anticipation* et imitant presque à la perfection le style de Brantonne. Deux volumes sont parus : **Projet Bêta**, par F. Richarleville-Mézières, et **Le retour des Vieux**, par Gimme Dieu. A ne pas manquer si vous avez déjà lu les auteurs parodiés. Chaque volume coûte 15 F et s'obtient chez Francis Saint-Martin, Lacabane, Lanneplaa, 64300 Orthez.

Je sais bien qu'on vous a déjà parlé d'Empire Galactique et de Frontières de l'Empire dans Casus Belli (n° 26), mais je ne peux résister au plaisir d'ajouter quelques mots au sujet de ce JDR interstellaire. Les règles m'ont paru claires — j'attends les développements qui permettront de dépasser le niveau 3 pour les personnages — et les cinq scénarios proposés vont du « pas mal » au « très bien ». Mais si j'ai décidé d'y consacrer une partie de cette rubrique, c'est pour vous signaler une dizaine de romans *disponibles* et *bon marché* — collections de poche — facilement adaptables dans le cadre du jeu créé par François Nédélec :
— **Les maîtres-feu**, Joëlle Wintrebert (J'Ai Lu). Lézards intelligents et cannibales, planète volcanique, complots, église puissante, etc.
— **Les récifs de l'espace**, Frederik Pohl et Jack Williamson (Presses-Pocket). Bestioles curieuses vivant dans l'espace, civilisation tyrannique, héroïsme, originalité.
— **Guêpe**, Erik Frank Russell (Presses-Pocket). Mission d'espionnage, extraterrestres rigolos, astuces, une bonne dose d'humour et un postulat de départ que seul un MJ expérimenté devrait pouvoir maîtriser.
— **Nuage**, Emmanuel Jouanne (Robert Laffont). Certainement le plus difficile à adapter : planète en perpétuel changement, immortels inhabituels, décors aberrants... Je me suis même demandé si ce roman ne pourrait pas servir pour une version pervertie de Toon. Pensez qu'on peut y déféquer une grenade ou perdre la quasi-totalité de son corps qui se reconstitue à partir d'un œil !.
— **La saga des Princes-Démons**, Jack Vance (Presses-Pocket). Cinq titres bourrés d'extraterrestres, de coutumes, de planètes et d'aventures échevelées. L'un des sommets de l'œuvre de Vance. Convient également pour MEGA.
— **L'anneau-monde**, Larry Niven (Galaxie-Bis, Opta). De la *hard science* distrayante, un univers aux multiples possibilités, des bestioles variées. Une vraie mine !

Presses-Pocket, comme NéO, réédite beaucoup d'ouvrages, mais ceux-ci sont en général plus récents. Ainsi **Le territoire humain**, de Michel Jeury, complexe et passionnant de bout en bout, ou **La ville est un échiquier**, de John Brunner qui, bien qu'ayant un peu vieilli — il date de 1965 —, reste un grand roman sur la manipulation. (A noter qu'Alain Paris, connu en SF pour sa collaboration au Fleuve Noir avec Jean-Pierre Fontana et **Chasseur d'ombres**, dans la défunte collection de Plasma, a réutilisé le concept du jeu d'échecs appliqué à une ville. A cette différence près qu'il s'agit d'un thriller et non de SF, et que la « partie d'échecs » dérive un peu vers un wargame grandeur nature. Le roman s'intitule **Impact**, est paru chez Albin Michel dans la collection *Spécial suspense* et ce serait une bonne idée que de l'adapter, d'une manière ou d'une autre, sous forme ludique).
Pour en revenir à Presses-Pocket, réédition toujours avec les trois volets de **Terremer**, d'Ursula Le Guin : **Le sorcier de Terremer, Les Tombeaux d'Atuan** et **L'ultime rivage.** De l'héroic fantasy intelligente, introduisant une intéressante codification de la magie. L'écriture de Le Guin m'a toujours paru un peu lourde et trop descriptive, mais, ici, elle sait épouser l'histoire pour la mettre en valeur. Merveilleusement utilisable pour n'importe quel JDR avec sorciers, monstres et combats. Il y a même des cartes et des plans tout préparés — comme celui du labyrinthe d'Atuan dans le deuxième volume.
Le jardin de Suldrun, premier titre d'une trilogie de Jack Vance, est un *énorme* volume de 500 pages, inédit en France. (Il faut dire que *tout* Vance a été traduit et que Presses-Pocket et J'Ai Lu se partagent les nouveautés US de cet auteur). Dans ce roman, qui se déroule sur les Isles Anciennes — vaste archipel autrefois situé au large des côtes françaises et anglaises —, au Bas-Moyen-Age, suffisamment d'éléments pour un nombre incalculable de parties de D&D. Côté histoire, c'est un peu confus, inachevé — on attend donc la suite — mais l'on retrouve parfois le Vance de **Cugel l'Astucieux** ou du **Cycle de Tschaï**, tous deux chez J'Ai Lu.
Je terminerai en signalant que Vance est certainement l'écrivain le plus intéressant pour l'amateur de JDR et, surtout, pour le MJ à la recherche de décors, personnages et autres monstres annexes.

Roland C. Wagner

D.R.



Sans transition, nous allons passer du froid intense et des neiges de Narvik, aux sables et à la chaleur torride de Western Desert. Ici, l'action se passe en Lybie, de la Tripolitaine à la Cyrénaïque, en Egypte et en Syrie, sans oublier l'île de Malte, sur une période s'étendant de décembre 1940 à janvier 1943.

Que trouve-t-on dans la boîte ?

— deux cartes du format habituel
— 480 pions
— les aides au jeu

Les cartes n'offrent aucune surprise, bonne ou mauvaise ; à signaler l'apparition de quelques nouveaux types de terrain, hormis le désert, à savoir les wadi et les sebkha. Côté pion, comme d'habitude, GDW n'a pas lésiné sur les coloris ; sachez que sont différenciés,

— Côté axe : les Italiens, les Allemands, les unités terrestres de la Lutwaffe.

— Côté allié : les Anglais, le Commonwealth (Sud-Africains, Australiens, Néo-Zélandais), les Indiens (*pas les Sioux, ceux des éléphants*), les Français libres (*cocorico !*) les Polonais, les Tchèques, les Grecs, l'U.S. Air Force.

— Côté français de Vichy (1) : les troupes métropolitaines, les troupes coloniales, la légion étrangère.

Voici la séquence de jeu :

— Initial Phase (renforts, ravitaillement, etc...).
— Movement Phase
— Air Phase
— Combat Phase
— Exploitation Phase.

Un tour de jeu équivaut à 15 jours de temps réel.

(1) Cocorico ! aussi, quitte à me faire des ennemis.

Contrairement aux habitudes...

...Je ne vais pas étudier les phases une à une, car cela reviendrait à répéter, à peu de choses près, ce que j'ai déjà écrit ou que j'écrirai à l'occasion d'autres études sur la série. Je me propose d'aborder certains points plus en détail, et, si possible, que ces derniers soient communs à l'ensemble. Allons-y donc.

Importants, parmi les plus importants, j'ai nommé les *Armor Effects Capability* (A.E.C.) et *Antitank Effects Capability* (A.T.E.C.). Was ist das ? (en français = vasistas).

C'est un système qui reflète l'utilisation des blindés avec leurs particularités ! D'ailleurs, dans la simulation d'une campagne où les blindés tinrent la vedette, il était indispensable d'avoir un système à la hauteur.

Avant d'attaquer (c'est le mot), je tiens à avertir les puristes que j'utiliserai les vocables anglais, non pas que j'ai oublié Jeanne d'Arc ou Mers-El-Kébir, mais parce que cela me facilitera le travail, car l'équivalent français n'est pas toujours évident et quelquefois lourd à manier, amen.

A.E.C. et A.T.E.C. donc

Dans Case White, j'avais fait allusion aux *Regimental Equivalents*, ou R.E. qui sont un élément capital pour de nombreuses règles, notamment celle-là. Un R.E. c'est, si je puis dire, la mesure de base des différentes unités.

Voici le détail :

— 1 bataillon = 1/2 RE
— 1 régiment, 1 cadre (division à facteurs réduits), 1 brigade ou 1 H.Q. = 1 RE
— 1 division = 2 ou 3 RE, selon le type et la nationalité. Par exemple, si vous empilez 2 divisions et 1 bataillon de chars anglais, vous aurez l'équivalent de 6 1/2 RE.

Ceci étant posé, revenons à nos unités blindées.

Prenons-en une, avec un facteur d'attaque de 9, qui attaque une unité d'infanterie, avec un facteur de défense de 8, les deux étant des divisions. Le rapport de force est donc de 1/1, ce qui donnera, pour des jets de dé de 1 à 6 : 3 résultats défavorables à la division blindée, 2 résultats sans effet, et un seul résultat favorable à cette dernière, soit un sur six. Arrêtons nous ici, je reprendrai le déroulement de ce combat en fin de chapître.

Pour chaque type d'unité, il est indiqué si elle a des possiblités en :

— AECA (*Armor Effects Capability in the Attack*) = capacité d'une unité à utiliser ses blindés en attaque.
— AECD (*Armor Effects Capability in Defense*) = idem, mais en défense.

— ATEC (*Anti-Tank Effects Capability*) = capacité d'une unité à faire face à un attaquant utilisant l'AECA.
Sur l'*Unit Identification Chart*, il est indiqué, pour chaque type, si l'unité possède une, plusieurs, ou aucune de ces possibilités. Chacune d'elles est divisée en quatre valeurs possibles : Full, Half, Neutral, None.
Par exemple, à côté du symbole « blindé », vous trouverez, en AECA, le résultat « Full » pour les Anglais, Allemands et Italiens, et, en AECD, « Full » pour les Allemands, mais 1/2 (Half) pour les Anglais et les Italiens. Ce qui revient à dire qu'une division blindée anglaise est deux fois moins efficace, dans l'utilisation de ses chars, en défense qu'en attaque. C'est à ce stade qu'intervient la notion de *Regimental Equivalents* ou RE.
Il est évident qu'une attaque menée par une division blindée sera plus puissante que si elle est menée par un simple bataillon. Dans le premier cas, nous aurions 3 RE avec AECA, dans le second seulement 1/2 RE d'AECA. D'où l'obligation d'établir une proportion. Comment la calculer ?
Ce n'est pas bien compliqué ; prenons, en attaque, un empilement de 2 divisions d'infanterie, d'une brigade d'artillerie et d'une division blindée anglaise, soit, au total = 10 RE. Sur ces 10 RE, 6 (les divisions d'infanterie) sont classées « None » c'est-à-dire sans AECA, 1 (la brigade d'artillerie) est classée « Neutral », c'est-à-dire qu'il ne comptera pas dans la proportion, 3 (la division blindée), sont classés « Full », donc, avec plein AECA.

Donc, la proportion d'AECA est de : 3/9, (3 = RE de la division blindée), (9 = total des RE, moins celui de la brigade d'artillerie) ou 1/3. Dans un hexagone adjacent, en défense, se trouvent une division d'infanterie et 2 bataillons blindés italiens, soit au total, 3 RE. Sur ces 3 RE, 2 (la division d'infanterie) sont classés « None », c'est-à-dire sans AECD, 1 (les 2 bataillons blindés) est classé 1/2 en AECD.

	Proportions	Modification dé
AECA	1/5 à 1/2	+ 1
	+ de 1/2	+ 2
	1	+ 3
AECD	1/5 à 1/2	— 1
	1/2 à 1	— 2
ATEC	1/5 à 1/2	— 1
	+ de 1/2	— 2
	1	— 4

Ces modifications sont bien entendu, cumulables.
Au prix d'une petite gymnastique de l'esprit, ce système est assimilable assez rapidement. En tout état de cause, et selon mon humble avis, c'est le meilleur qu'il m'ait été donné de tester.
Reprenons l'exemple du début du chapître ; nous en étions resté à un seul résultat favorable, sur six possibles, pour la division blindée. Avec ce système, si nous avions toujours le même rapport de force de 1/1, nous avons également 3 RE de « Full » AECA d'un côté, contre 3 RE de « None » AECD et ATEC de l'autre, ce qui entraîne une modification de + 3 au jet de dé, soit, pour des jets allant de 4 à 8 (8 est le nombre maximum de la table), 3 résultats sur 5 favorables à la division blindée, ce qui change tout.
Si la division d'infanterie avait été empilée avec un régiment d'artillerie lourde (« Full » ATEC), la proportion, en ATEC, donc, aurait été de 1/4, d'où — 1 au jet de dé ; le combat étant alors réglé avec un + 2 au jet de dé.

Support, Breakdown

Deuxième élément clé de cette simulation, le *Unit Breakdown*. Avant d'en parler, il me faut aborder le problème du *Support* indispensable pour une bonne compréhension de ce qui va suivre. Je précise que la notion de *Support* est totalement indépendante de celle de *Supply*.
Pour qu'une unité puisse utiliser son potentiel à 100 %, il faut qu'elle soit

Western Desert

Donc, la proportion d'AECD est de : 1/2/3, (1/2 = RE des 2 bataillons blindés), (3 total des RE).
Ici, cette proportion ne donne aucune modification au jet de dé. Voici un schéma qui, je pense, parlera beaucoup mieux :

ATTAQUE

Calcul Proportion AECA

RE	AECA	RE avec AECA	Total RE
3	None	—	3
3	None	—	3
1	Neutral	—	—
3	Full	3	3
		——	——
Proportion = 1/3		3	9

DEFENSE

Calcul proportion AECD

RE	AECD	RE avec AECA	Total RE
2	None	—	2
1/2	Half	1/4	1/2
1/2	Half	1/4	1/2
		——	——
Proportion = 1/6		1/2	3

Pour un rapport de forces plausible de 4/1 avec + 1 au jet de dé, çà nous donne pour une fourchette de 2 à 7, la totalité des résultats favorables à l'attaquant.
Il existe aussi donc, le classement en ATEC, qui peut être plus avantageux pour le défenseur s'il possède des antichars ou de la DCA lourde, mais seulement si l'attaquant utilise l'AECA.
Un dernier point, concernant le classement « Neutral ». Pour que les AEC/ATEC jouent à plein, il ne peut y avoir, dans un même hexagone, plus du double de RE classés « Neutral », que de RE possédant des AEC/ATEC, sinon, ceux en excès, sont considérés classés « None ».
A signaler de même que le terrain peut avoir une influence sur leurs effets. Les modifications sont les suivantes :

« Supported », c'est-à-dire que, dans la réalité, elle soit dotée des matériels lui assurant une autonomie de fonctionnement (artillerie, génie, transports, etc...).
Certaines le sont systématiquement, à savoir :
1) les divisions
2) les cadres (= division à facteurs réduits)
3) les unités d'artillerie
4) les H.Q.
5) les unités qui sont marquées d'un point noir en haut à gauche du pion.
Toutes les autres sont, a priori, « unsupported », et voient leur(s) facteur(s) de combat réduit(s) de moitié, aussi longtemps qu'elles le demeurent. Mais, les divisions et les H.Q. permettent aux unités empilées avec eux d'être « supported » ; les unités d'artillerie également mais pour une seule unité d'artillerie. Les cadres et les unités 5), n'ont pas cette possibilité. Revenons maintenant au *Breakdown*.

Dans un cas général, les divisions peuvent être remplacées par :
— 3 régiments « supported »
— 1 HQ plus 3 régiments « unsupported »
Quels sont les avantages ou les inconvénients de l'un ou l'autre système ?
Les régiments « supported » peuvent opérer systématiquement à « full strenght » ; par contre, leurs homologues « unsupported » doivent être empilés avec le HQ pour qu'il en soit de même. De prime abord, on pourrait penser qu'il vaut mieux adopter la première combinaison ; cependant, il ne faut pas perdre de vue qu'un HQ peut délivrer du « support » à n'importe quelle unité ; c'est-à-dire que, en plus de ses trois régiments, il peut faire bénéficier 2 autres unités de ce « support » (cf : limites d'empilement). Disons que le problème est à considérer en fonction des circonstances.
Voilà donc ce qu'il y avait à dire sur 2 des piliers de la série. Pour ne pas vous occasionner des maux de tête, j'aborderai le problème aérien plus celui des fortifications avec Marita-Merkur, le naval avec Their Finest Hour ; quant à Fall of France, je lui réserve un traitement spécial, à dominante historique, qu'on se le dise.

Quelques mots quand même sur WESTERN DESERT

Le premier tour commence avec la contre-offensive britannique de décembre 1940, faisant elle-même suite à une offensive italienne, gommée dans la simulation, je me demande pourquoi. Avant le premier tour, le joueur allié bénéficie d'un tour zéro, pendant lequel ses forces destinées à la contre-attaque peuvent seules se déplacer et attaquer, appuyées par son aviation. Dans le même temps, les forces terrestres et aériennes italiennes restent sans réaction. (Avant même le début du jeu, le joueur italien devra effectuer des jets de dé pour déterminer lesquelles de ses unités aériennes sont opérationnelles ou non). Ce tour zéro est, je le pense, déterminant pour la suite des opérations, car le joueur allié a une occasion rêvée de placer un maximum d'unités italiennes « Out of General Supply », ce qui va être capital avant d'aborder le premier tour. En effet, au premier tour, les unités italiennes qui sont éliminées alors qu'elles sont en position de « Out of General Supply », le sont de façon permanente.
Là, deux questions, qu'est-ce qu'un état de « General Supply » et pourquoi élimination permanente ?
Pour répondre à la première question, je dirai qu'il existe deux modes de « Supply » : « General Supply » et « Attack Supply ».
Examinons chacun d'eux.
– **General Supply :** les unités sont en « General Supply », si elles peuvent tracer une ligne de 7 hexagones maximum vers une « Transportation Line », cette ligne devant être libre d'unités et, ou, des zones de contrôle ennemies. Elles peuvent également la tracer vers un pion « supply », mais le pion est alors retourné et, s'il est de nouveau utilisé dans un tour ultérieur, il est alors retiré du jeu.
– **Attack Supply :** pour être en « Attack Supply », les unités doivent, dans les mêmes conditions que celles exposées plus haut, être reliées à un pion « supply », qui sera là aussi soit retourné, soit retiré du jeu. Un pion « supply » possède 2 « steps », chaque « step », peut délivrer des « Attack Supply » pour 10 RE.
En résumé, un pion « supply » sera retourné pour mettre 3 divisions en état de « General Supply » et retiré du jeu pour les doter d'« Attack Supply ».
Ces deux modes de « supply » ne sont pas obligatoires, mais il faut savoir qu'une unité « Out of Attack Supply », voit son facteur d'attaque diminué de moitié, tandis qu'une unité « Out of General Supply » voit ses potentiels mouvement et défense divisés par deux, attaque divisés par quatre.
Les pions « supply » se déplacent « gratuitement » par chemin de fer, et, en dehors, au coût de 3 fois le coût des unités motorisées.
Chaque joueur possède, par tour, un certain nombre de facteurs de mouvement, destinés uniquement à ces pions ; nombre variable en fonction des nationalités et de la période à laquelle se situe le tour.
Très important donc, le ravitaillement.
Deuxième point, les unités éliminées sont placées dans un « Replacement Pool », sauf donc les unités italiennes éliminées au premier tour dans les conditions que l'on sait, et peuvent réapparaître dans le cours du jeu, au fur et à mesure que les joueurs reçoivent des « Replacement Steps ».

Les conditions de victoire

Les joueurs examinent la situation générale sur la carte, à la fin de chaque période de six mois. Chacun d'eux reçoit des points de victoire en fonction de ses gains en territoire (30 points, par exemple, pour le contrôle de la Cyrénaïque), ou du contrôle de certaines villes (10 points pour le joueur allemand, par ville située en Egypte).
Dans le cours du jeu, le joueur allemand gagne des points s'il conquiert Malte, Chypre, le Levant ou la Palestine, ou encore en bombardant le canal de Suez ; il en perd en utilisant ses « Special Forces » (on verra plus loin de quoi il s'agit).
Le joueur anglais lui, ne peut que perdre des points, s'il ne maintient pas des garnisons dans des lieux bien précis.
Enfin, à la fin de la partie, chaque joueur reçoit des points par « Replacement Points » d'unités terrestres et aériennes qu'il a accumulés et non utilisés et, en contre partie, perd des points pour chaque RE ou « Air Unit » présents dans le « Replacement Pool ».

Les stratégies

– **Pour l'axe :** le point noir, ce sont les renforts et le ravitaillement, qui doivent transiter par mer, et qui sont sujets à interception. Je ne vais pas en donner le détail, mais sachez qu'il existe une « Malta Table », à consulter pour voir si les renforts et le ravitaillement arrivent à bon port, rebroussent chemin ou sont éliminés. Comme dans Narvik, vous n'avez pas la maîtrise des mers, mais ici, vous savez que les 9/10e de vos ennuis passent par l'île de Malte, et que, pour limiter les dégâts, il vous faudra la bombarder sans relâche, ou mieux, vous en emparer, en utilisant vos « Special Forces ». (Troupes aéroportées allemandes et italiennes, planeurs, plus quelques divisions d'infanterie italiennes). Mais attention, vous devez planifier cette opération 5 tours à l'avance, en secret, vous avez d'ailleurs le loisir de l'annuler à tout moment, puis de la replanifier, avec ce même délai de 5 tours. Après utilisation, ces forces sont retirées du jeu.
Jusqu'à l'apparition des troupes allemandes, il vous faudra tenir avec vos seules unités italiennes ; elles sont nombreuses mais la plupart n'ont qu'un seul « step », et leurs divisions blindées entrent en jeu côté « Cadre ». Si vous parvenez à vous maintenir à Cyrénaïque jusqu'au tour II de février 1941 (arrivée des premières unités de l'Afrika-Korps), vous garderez vos chances intactes ; si, ce même tour, vous êtes toujours en possession de Tobrouk, vous êtes pratiquement sûr de remporter la partie. Les premiers tours de jeu, vous utiliserez l'aviation italienne en défense seulement, car vous constaterez très vite que les « Air Units » italiennes ne sont pas assez nombreuses ni assez puissantes pour que vous puissiez faire autre chose. A partir du moment où vous disposerez des Ju 88, He 111 et autres Stukas, vous pourrez envisager une stratégie plus offensive (Malte, Suez, etc...).
Quant à vos Panzer Divisions, *mé-na-gez-les !* Elles vous sont indispensables, si elles sont éliminées, rendez votre tablier. Utilisez-les pour des débordements plutôt que pour des attaques frontales.
– **Pour les Alliés :** tout va se jouer pour vous essentiellement au début. Si vous ne faites pas une hécatombe d'unités italiennes aux tours zéro et un, vous aurez râté non seulement votre départ, mais hypotéqué sérieusement vos chances de succès. De plus, vous êtes obligés très rapidement de vous séparer d'un certain nombre de vos unités, essentiellement au profit de la Grèce, et, ces ponctions arrivent en général au mauvais moment. Enfin, vous êtes constamment tenu de maintenir des garnisons dans certains points. Toutefois, il y a quand même du positif, à savoir que vos renforts et votre ravitaillement arrivent sans problème. Et puis, il y a Malte, que vous devez conserver à tout prix, pour « empoisonner » votre adversaire, en rendant son renforcement problématique. Votre aviation devra, à ce propos, bombarder les unités aériennes de l'Axe pour les empêcher de maintenir leur pression sur l'île. Compte tenu des réserves énoncées plus haut, votre supériorité numérique devrait vous permettre, à la longue, de l'emporter, surtout que vous aurez l'avantage en blindés.
– **Pour les deux :** coupez les lignes de ravitaillement adverse le plus souvent possible.

Le Levant

La conquête du Levant (Syrie-Liban), ne peut rapporter des points qu'au joueur allemand. Ceci dit, au début du jeu, les Français du Levant sont neutres.
Mais, à partir du tour I d'avril 41 (au moment creux, en ce qui concerne les forces alliées), le joueur allemand peut, s'il le désire, utiliser la « Vichy Table » qui résume les conséquences d'une « pression » des Allemands sur le gouvernement de Vichy. Les résultats peuvent être :
– Full : le joueur allemand gagne le contrôle du Levant, et peut essayer d'y envoyer ses forces.
– Air : il ne peut y envoyer que des « Air Units ».
– No effect : no comment.
Les deux joueurs peuvent également, quand ils le veulent, envahir le Levant ; ce qui a pour effet de faire passer les troupes françaises du côté de l'agressé.
Quelques petites variations toutefois, si le joueur allié attaque les troupes de Vichy, le joueur allemand n'a pas le droit d'envoyer ses troupes au Levant. (C'est ce qui s'est passé en réalité).
Si l'inverse se produit, mais uniquement en cas d'invasion, et non par l'intermédiaire de la « Vichy Table », le joueur allié peut y faire pénétrer ses troupes.
Une précision nous manque, c'est de savoir ce qu'on fait des troupes françaises en cas de résultat « Full » sur la « Vichy Table », à mon avis, le mieux est de les retirer du jeu.

En tout état de cause, les troupes françaises ne peuvent pas opérer en dehors du Levant.
En conclusion, comme pour le Loto, çà ne vous rapportera pas grand-chose de vous en prendre au Levant ; 10 points au joueur allemand s'il le contrôle, après quoi il devra s'y maintenir, et éprouvera de toute façon, de grosses difficultés à alimenter deux fronts ; quant au joueur anglais, s'il le fait pour sécuriser ses arrières, çà risque de lui coûter quelques unités, car les forces de Vichy sont loin d'être négligeables (à mon avis, on devrait leur rajouter un pion Leo 45), après quoi, il devra y maintenir une garnison de 6 RE et 2 HQ pendant un an, 3 RE ensuite jusqu'à la fin du jeu, s'il ne veut pas perdre 1 point de victoire par RE manquant et par tour.

Conclusion (enfin !)

Au passif :
- absence de scénario intermédiaire.
- facteur chance jouant un trop grand rôle en début de partie.
- absence de règles concernant la reddition d'unités encerclées.

A l'actif :
- le système de jeu très au point.
- la présentation.
- la recherche historique.

etc...
Bref, c'est un jeu que je vous recommande, certainement un des plus équilibrés de la série, qu'on peut d'ailleus très bien jouer en solitaire. On peut le combiner avec « The Near East » et « Torch », voire « Marita Merkur ». Du bon GDW.

III bis - THE NEAR EAST

Pourquoi III bis ? Parce que the Near East n'est pas un jeu mais un module, prévu pour être combiné avec Western Desert, sans lequel il ne vous servirait à rien.
Ceci étant posé, que trouve-t-on d'intéressant après avoir soulevé le couvercle ?
Côté pion, pas grand-chose ; 240 en tout et pour tout, dans des couleurs dont certaines (notamment les pions iraniens) vous flanquent la nausée, mais faut reconnaître que la gamme doit commencer à être limitée. Ils représentent les forces armées turques, irakiennes, iraniennes et égyptiennes, plus quelques unités anglaises et indiennes *(pas les Comanches, ceux avec les turbans).*
Autre précision d'importance, la totalité des forces turques, plus certains pions des autres nationalités ne sont prévus que pour jouer la campagne 1939-1945, ce qui revient à dire que seuls une soixantaine environ pourront être combinés avec Western Desert. Les règles et les ordres de bataille sont bien sûr joints à cet effet. Côté carte, nous en avons trois, au format habituel, qui couvrent la Turquie, l'Irak et l'Iran pour l'essentiel. Quelques mots sur les pays que nous découvrons.

1) Egypte

Dans Western Desert, nous avions la carte de l'Egypte et là, oh surprise, nous avons les forces armées égyptiennes.
J'avoue avoir appris quelque chose, à savoir que l'Egypte était déjà indépendante à cette époque et que l'Angleterre avait le droit d'y maintenir des forces (c'est ce qu'on appelle l'« indépendance nuancée »).
Armée égyptienne donc, mais le joueur allié n'a pas le droit de l'employer, même si les forces de l'Axe pénètrent en Egypte. Dans une telle éventualité, et si une unité allemande ou italienne se trouve adjacente ou pénètre dans une ville du Delta, il faut consulter une « Arab Reaction Table » et jeter le dé pour chaque unité égyptienne, ce qui donne :
1 - l'unité devient pro-alliée.
2-3-4 - l'unité est retirée du jeu.
5-6 - l'unité passe dans le camp de l'Axe.
Au vu de cette règle, on peut avancer, sans grand risque de se tromper, que la présence anglaise était diversement appréciée.

2) Irak

Même topo concernant l'indépendance que pour l'Egypte. Ici, cependant, les Anglais n'y maintenaient qu'une maigre force. Pour l'Irak, plusieurs hypothèses nous sont données, dont certaines improbables, aussi ne vais-je retenir que la principale, celle d'un coup d'état pro-allemand (c'est historique, tour I d'avril 1941). Ce coup d'état peut se produire entre le tour I de janvier 1941 et le tour II de juin 1941.
Au commencement de chaque tour, à compter du tour I, le joueur de l'Axe jette deux dés ; s'il obtient un 11 ou un 12, le coup d'état a lieu.

Quelques modifications sont apportées aux résultats des dés :
+ 1 si l'Axe contrôle la Cyrénaïque.
+ 1 si une unité de l'Axe pénètre en Egypte.
+ 1 aux tours I et II de mai 1941 (campagne de Grèce).
+2 aux tours I et II de juin 1941 (campagne de Crète).
Ces modifications sont bien sûr cumulatives.
Si le coup d'état n'intervient pas d'ici le tour II de juin 1941, c'est terminé pour cette possibilité.
Dans le cas contraire, les forces irakiennes sont utilisées par le joueur allemand, mais avec leurs facteurs de combat diminués de moitié jusqu'à ce qu'au moins 1 RE et 1 « Step of Supply » de l'Axe parviennent en Irak. Après quoi, le joueur allié peut regagner le contrôle de ce pays, s'il en occupe la capitale : Bagdad.
Un dernier point : en cas d'invasion par les forces de l'Axe à un moment où le gouvernement de l'Irak est pro-allié, il est fait obligation d'utiliser l'« Arab Reaction Table », dans les mêmes conditions que pour l'armée égyptienne.

3) Iran

Ici, les choses sont moins embrouillées, puisque le joueur allié doit envahir l'Iran. Pour cela, il dispose d'une période s'étendant du tour I d'août 1941 au tour I d'octobre 1941. (Historiquement, cette invasion prend place au tour II d'août 1941).
Les forces iraniennes passent dès lors sous le contrôle du joueur allemand ; mais, comme dans le même temps, les forces soviétiques sont censées envahir le nord du pays, certaines unités situées dans cette région sont retirées de la carte, et celles placées dans Téhéran ne peuvent pas bouger. Ce qui fait qu'il reste peu d'unités disponibles pour s'opposer aux forces alliées. Conséquence, au début de chaque tour suivant celui de l'invasion, le joueur allemand lance un dé, pour voir si le gouvernement iranien demande un armistice. Cette éventualité intervient avec un 5, après les modifications suivantes :
+ 1 par groupe de 2 villes capturées par le joueur allié.
+ 3 pour le contrôle de Téhéran.
— 1 pour chaque RE de l'Axe présent en Iran.
Là aussi, ces modifications sont cumulatives.

Les conditions de victoire

Ce sont celles de Western Desert, avec en plus :
— pour le joueur allemand et par période de six mois :
+ 20 pts pour le contrôle de l'Irak.
+ 30 pts pour le contrôle de l'Iran.
— pour le joueur allié, dans le cours du jeu :
+ 5 points pour le contrôle de l'Iran.
— 1 pt par tour où un gouvernement pro-allemand est en place en Irak.
— 1 pt par tour où l'Iran est envahi, mais où l'armistice n'est pas encore entré en vigueur.
— 3 pts par tour à compter du tour 2, d'octobre 1941, s'il n'a pas encore envahi l'Iran, au passif aussi, comme pour Western Desert, le non respect du nombre minimum de RE fixé pour une garnison, ici celles de l'Iran et de l'Irak.

Les stratégies

Rien de particulier à ajouter par rapport aux commentaires de Western Desert. Il me semble toutefois que, l'adjonction du module tendrait plutôt à augmenter les chances du joueur allemand. Même si ce dernier n'intervient pas directement dans le Near East, çà ne peut que rapporter quelques points à son adversaire, qui risque d'y perdre quelques unités et qui en plus devra y maintenir des garnisons dont l'équivalent en RE serait bien plus utile ailleurs.

Conclusion

Elle découle logiquement des précisions données dans l'introduction, à savoir que 3 cartes pour manier une soixantaine de pions, çà crée un déséquilibre. Avec déjà les 2 cartes de Western Desert, vous risquez de connaître des problèmes de place (remarquez, à part quelques veinards, c'est le lot de la majorité d'entre nous).
Néanmoins, si vous aimez l'exotisme, si vous aimez découvrir des aspects peu connus de la seconde guerre mondiale (je ne dis pas la dernière, on ne sait jamais) et, bien sûr si vous voulez posséder la série dans son intégralité, procurez-vous The Near East. □

Yves Jourdain

Squad Leader

Le dernier barrage

L'offensive d'Ousseltia (18-28 janvier 1943) constitue les préléminaires de l'offensive de Kasserine-Thala. Cette première attaque était destinée à couper entièrement la division Alger, en ligne sur la Dorsale Orientale face à l'est, et ainsi, ouvrir les cols aux forces italiennes.
Le 20 janvier 1943, à Ousseltia le colonel Conne, commandant le groupement de gauche de la division Alger, organise un barrage de la route sur l'Oued Marouf à 15 km au nord du village. A 22 heures, par un magnifique clair de lune, les chars Tigre suivis par l'infanterie se ruent sur le barrage.

Conditions de victoire :
Le joueur allemand doit tracer une route continue entre la carte 4 et le bord sud de la carte 11, cette route ne doit être ni occupée ni adjacente à une unité ennemie intacte. Il doit aussi sortir par cette route quatre chars et cinq pelotons. Les halftracks ne sont pas considérés comme des chars quant aux conditions de victoire.

Les Français se placent en premier
Les Allemands se déplacent en premier

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	END

N ➤

Cartes : 11, 6, 7, 4

élément de la Deutsches Afrika Korps entrent par le bord nord de la carte 4

Unité	Nombre
Lt Stahler 9-2	2
Sgt Kelso 9-1	2
Sgt Nielsen 8-1	4
4-6-7M	20
HMG 6-16 B12	
MMG 4-12 B12	2
LMG 2-8 B12	8
Mtr ③ 50 #2-13 B11	2
A SPW251/1 18 -4 -5 -/-/4 1S/5PP	4
D SPW251/2 18 -4 -5 1S/5PP	4
D SdKfz 21 ★ 1S/7PP	4
E PzKwVI 13 -2 -1 88L 4/2	5
D PzKwIV 13 -1 -1 75 4/2	6
E PzKwIII 13 -1 0 50L 4/2	5
CE 9-2 Cpt Whittman	
CE 9-1 Cpt Botter	

1ère et 2ème Cie du II/9ème RTA du 19e corps français se placent au sud de l'oued de la carte 7

Unité	Nombre
Lt Kenower 9-2	
De Young 9-1	
Sgt Degi 8-1	3
Matchette 8-0	2
Y 4-5-7	24
MMG 4-11 B12	2
LMG 2-7 B11+	4
Mtr ③ 50 #2-11 3PP	
Mtr ② 60 #2-24 5PP	
IG #60 37(4) B11+ 5PP	

Groupe	Unité	Nombre
section anti-chars	2-2-7 (1)	4
section anti-chars	AT B 2 57L	2
section anti-chars	AT ② 40L	2
1ère batterie	Art ② 75	3
1ère batterie	2-2-7 (6)	3
2ème batterie	Art ② 75	3
2ème batterie	2-2-7 (4)	3
peloton de Tank Destroyers	B M3GMC 19 -5 -5 2 75	4

Règles spéciales :
R1 : L'oued est à sec. Les cases d'eau sont donc des cases de terrain libre de niveau — 1, et les cases de marais, du terrain libre. Il existe deux ponts en bois, le premier de 7AA4 à 7AA8 et le second de 712 à 718.
R2 : Les canons de 75 français ont un chiffre d'avarie de 10 pour les munitions AP. Les canons d'une même batterie doivent se placer à moins de trois cases l'un de l'autre. Utiliser les canons de 75 des pays neutres pour les deux 75 manquants.
R3 : Utiliser les trois PZ4F2 comme PZ4F2 (G) et un 75 sp autocar pour le quatrième M3GMC. Ces Tanks Destroyers sont utilisés par des équipages américains.
R4 : Les tirs de préréglages ne sont pas autorisés.
R5 : Les Français n'ont aucune pénalité pour utiliser les canons anti-chars anglais. Les 4OL peuvent être installés en placement initial caché.
R6 : Chaque fois que l'on obtiendra un nombre impair sur la table de destruction (des projectiles AP), après avoir touché un Tigre, et que ce nombre soit supérieur à celui nécessaire pour détruire, on supposera que l'obus a ricoché. Toutes les unités françaises (exepté les équipages), se trouvant dans la ligne de vue du Tigre à moins de 15 cases, passeront un moral en utilisant le modificateur du terrain sur lequel elles se trouvent. Un échec à celui-ci contraindra l'unité, prise de panique, à quitter le champs de bataille.
Epilogue : Les défenseurs sont pris de panique devant ces monstres sur lesquels les projectiles anti-chars ricochent. Le barrage est enfoncé, débordé, abandonné. Les tirailleurs se jettent à travers le bled vers la montagne. La route d'Ousseltia était libre.
Conception : Jean-Luc Bour. Test : J.L. Bour, S. Hirsch, I. Visintin, Xavier Bornot, Jacques Koening, Pierre Stutin.

J'ai fait cinq parties d'Alésia, le nouveau wargame édité par Jeux Descartes, et à chaque fois j'ai pris bien du plaisir à y jouer. Les problèmes stratégiques et tactiques posés par cette bataille célèbre sont bien rendus avec des mécanismes simples et une bonne fluidité de jeu. Malheureusement, les auteurs de cette simulation ont commis deux erreurs. La première, consiste en l'adaptation d'un nombre important de mécanismes appartenant à un jeu déjà existant, en l'occurrence le jeu Caesar/Alésia d'Avalon Hill, sans que cela ne soit dit nulle part dans la version modifiée. La deuxième est de présenter au public un jeu dont la finition, tant du point de vue de certains mécanismes que de la rédaction des règles, est loin d'être parfaite. Ceci est d'autant plus dommage qu'Alésia s'adresse potentiellement à un large public.

Les faits historiques

Durant l'été 52 av. J.C., César et ses dix légions, soit près de 40 000 hommes, font le siège d'Alésia, un village fortifié dans lequel Vercingétorix et une partie de ses troupes se sont retranchés. Les vivres commencent à manquer et c'est avec anxiété que les assiégés attendent l'arrivée d'une formidable armée de secours, forte de plus de 150 000 hommes, commandée par Commios et composée de guerriers originaires de presque tous les peuples de la Gaule antique. Prévoyants, les Romains ont construit deux lignes de fortifications : une ligne intérieure entourant le village d'Alésia, et une ligne extérieure visant à contenir l'armée de secours. Pour avoir idée de l'importance des travaux effectués par l'armée de César, il faut savoir que la circonférence des lignes de remparts extérieurs et intérieurs est respectivement de 22 et 17 kilomètres ! Ajoutez à cela les véritables champs de mines à l'antique (fossés, pieux, ronces, etc.) que les guerriers gaulois devaient traverser avant de pouvoir escalader les remparts, et vous comprendrez mieux comment les légionnaires romains ont réussi à vaincre une armée quatre fois plus nombreuse qu'eux. Et pourtant... les troupes de César ont bien failli être débordées, comme le reconnaît lui-même l'auteur de la Guerre des Gaules. Une bataille à l'issue aussi incertaine est donc d'autant plus intéressante à mettre en jeu que les vaincus avaient historiquement une chance à l'emporter.

Le jeu

Le matériel d'un jeu d'Alésia comporte les éléments suivants :

— Un plateau de jeu cartonné aux dimensions imposantes (68 x 97 cm), sur lequel sont dessinés le milieu naturel et les ouvrages humains qui ont, d'après les sources, servi de décor à la bataille. Une grille hexagonale est intégrée dans le dessin pour permettre le calcul des déplacements des pions. L'aire de jeu proprement dite est en couleurs. Elle est entourée d'une zone en gris, divisée en huit secteurs qui permettent au joueur gaulois de disposer les peuples qui composent l'armée de secours. Dans la zone en gris, on trouve également les tableaux de terrains et de combats, ainsi qu'un compteur de tours de jeu.

— Une planche de pions prédécoupés en carton, composée essentiellement de 78 pions gaulois et 55 pions romains. On y trouve également des pions Chefs (Vercingétorix, César, etc.) et des marqueurs Peuples. Chaque marqueur représente un nombre variable de pions gaulois. En début de partie, ces marqueurs sont disposés face cachée sur l'un des huit secteurs de la zone grise du plateau de jeu. Dès qu'ils rentrent sur la carte en couleurs, ils sont remplacés par les pions gaulois correspondants. Autrement dit, avant que l'armée de secours ne passe à l'attaque, le joueur romain sait dans quels secteurs se trouvent les Gaulois mais pas la répartition exactes de leurs forces.

— Une règle du jeu et un dé à 6 faces.

L'ensemble du matériel est de bonne qualité et d'une esthétique fort agréable. Les contrastes de couleurs entre le tapis de jeu et les pions permettent une visualisation immédiate de l'évolution de la partie, à l'exception des quelques pions de cavalerie romaine et germaine dont la couleur verte, se confond parfois avec celle des cases de plaine. Je dois signaler que le jeu qui m'a été fourni comportait une planche de pions mal découpés (potentiels de mouvement et de combat presque illisibles sur 1/5ème des pions), mais l'on m'a assuré que c'était là une exception.

Alésia est avant tout un jeu à deux joueurs, mais il est tout a fait concevable pour un troisième joueur de prendre en main les forces gauloises retranchées dans le village fortifié. Ces forces ne peuvent d'intervenir qu'un tour après qu'un pion gaulois de l'armée de secours ait réussi à franchir les remparts extérieurs. C'est parmi les forces d'Alésia que se trouve Vercingétorix, âme de la résistance gauloise, et qu'il s'agit de faire sortir du piège que lui a tendu Jules César. Si le joueur gaulois arrive à faire sortir Vercingétorix de la carte, il a gagné la partie.

Eléments de stratégies

Une bonne coordination entre les forces retranchées dans Alésia et celles de l'armée de secours est la clé de toute victoire gauloise. Si l'on fait la somme des points de combat des pions gaulois et qu'on la compare à celle des pions romains, on obtient un rapport de 1.75 contre 1, qui tombe à 1.3 contre 1 si l'on ne tient pas compte des forces d'Alésia. Or, la plupart des pions romains ont leur potentiel doublé en défense car ils sont situés sur les remparts et leur nombre est équivalent à celui des pions gaulois de l'armée de secours. Autrement dit, sans l'intervention conjointe de leurs forces intérieures et extérieures, les Gaulois n'ont aucune chance de l'emporter car les Romains tiennent les remparts sans problèmes.

Aussi, après quelques parties, il me semble que la meilleure stratégie gauloise consiste à lancer dès le premier tour de jeu une attaque d'envergure avec près des 2/3 de l'armée de secours, pour tenter d'investir un secteur sensible et s'assurer d'occuper au moins une case de remparts. Au deuxième tour, les forces gauloises assiégées peuvent sortir d'Alésia pendant que l'armée de secours se replie sur des positions moins exposées, soit en tentant de tenir une partie du secteur qu'elle aura investi, soit en ressortant de la carte. Au troisième tour, toutes les forces gauloises doivent être en position d'attaquer les remparts dans au moins deux secteurs, suffisamment éloignés l'un de l'autre pour obliger le joueur romain à diviser ses forces. Plus longtemps le joueur romain sera tenu dans l'incertitude quant à la répartition définitive des forces gauloises, moins son dispositif sera opérationnel. Dans au moins l'un des secteurs, la supériorité numérique des Gaulois doit leur permettre de prendre pied sur les remparts, réduisant ainsi peu à peu l'avantage de départ des Romains. Le but est de réussir à percer de part en part les lignes de défense romaines pour faire échapper Vercingétorix... et gagner la partie.

Face à des Gaulois décidés et bien coordonnés, le joueur romain n'a pas la tâche facile. Il devra exploiter au maximum les deux atouts qui sont les siens : sa supériorité en défense et sa grande mobilité (les pions sur les remparts se déplacent deux fois plus vite). Plutôt que de disperser ses forces tout le long du périmètre des remparts, il a intérêt à bien défendre les points faibles de son dispositif et à regrouper les forces inutilisées en trois ou quatre points-clés couvrant l'ensemble des secteurs. Le secteur 6-7 et le secteur 3 semblent être les plus délicats à défendre pour les Romains. Une attaque gauloise bien coordonée dans ces deux secteurs a déjà vu Vercingétorix sortir tranquillement de la carte au troisième tour de jeu...

Plutôt que de laisser systématiquement l'initiative à son adversaire, le joueur romain doit s'efforcer de lancer des contre-offensives ponctuelles contre les ailes de l'armée gauloise en s'appuyant sur la supériorité de sa cavalerie. Une sortie réussie contre des arrières gaulois peut contrecarrer efficacement une percée gauloise dans le même secteur.

Eléments de tactique

Chaque joueur a droit à un mouvement défensif pendant la phase de jeu de son adversaire. Ce mouvement lui permet de décrocher du front avant les combats mais pas de rentrer dans une zone de contrôle ennemie. Or, les pions gaulois situés à l'extérieur des remparts ne les contrôlent pas. La principale tactique romaine va donc consister à utiliser ce mouvement défensif pour amasser des forces sur les cases remparts attaquées par les Gaulois, de façon à obliger ces derniers à combattre avec des rapports de force allant de 1 contre 2 à 1 contre 4. Ces rapports de force infligent en moyenne à l'attaquant des pertes 3 à 16 fois supérieures à celles du défenseur... Le défenseur peut diminuer encore ses pertes s'il décide de

C'aurait pu être une belle victoire.

reculer, une option valable pour les Romains si le pion gaulois sensé monter sur les remparts (règle d'avance après combat) se retrouve encerclé. Sur le plan de l'attaque, les Romains n'ont aucun intérêt à se battre à moins de 4 contre 1, à moins que les forces gauloises attaquées ne soient encerclées. Dans ce cas, les meilleurs rapports de force sont 3 contre 2 ou 2 contre 1.
Le joueur gaulois doit garder la tête froide sur le plan tactique car il va essuyer des pertes considérables. Il doit essayer d'attaquer, à chaque fois que cela est possible, au moins à 2 contre 3. Si le joueur romain n'a pas intérêt à faire reculer son ou ses pions, le rapport de force le plus intéressant pour les Gaulois est le 3 contre 2. Dans le cas contraire, il vaut mieux attaquer à 2 contre 1 ou encore 4 contre 1. Pour obtenir de tels rapports de force, il sera probablement nécessaire de « sacrifier » certains pions par des attaques complémentaires à 1 contre 4 ou 1 contre 3, mais si la case visée est réellement importante sur le plan tactique, voire stratégique, le jeu en vaut la chandelle. Toute action qui peut diminuer l'avantage des Romains en matière de défense et de mobilité est à priori intéressante pour les Gaulois. Le reste est une question d'évaluation : nombre probable de pertes comparé à la valeur tactique de la position à prendre.

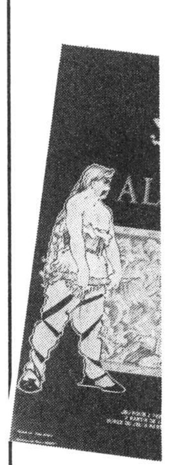
Rendez à César...

Si nous avons parlé d'adaptation au début de cet article, c'est qu'un grand nombre de mécanismes de jeu présents dans Alésia l'étaient déjà dans le jeu produit en 1976 par Avalon Hill. Conçu à la fin des années soixante par Robert L. Bradley, cet Alésia avait connu une première édition à compte d'auteur en 1971. Il comportait alors près de 1 000 pions, une surface de jeu de 1,2 m² et des règles directement inspirées des jeux avec figurines en plomb. Avec l'aide de Don Greenwood et sous la supervision de l'auteur, la version de 1976 montrait déjà une volonté très nette de simplification.
Le nombre de pions était ramené à 364 et la surface de jeu à 82 × 70 cm. C'était tout de même un jeu très long à jouer (une bonne dizaine d'heures au minimum) et qui s'adressait à des wargamers confirmés. Les auteurs de la version française sont allés encore plus loin dans la simplification afin d'en faire un jeu accessible à un public beaucoup plus large. Le résultat est bon mais, comme nous le verrons plus loin, la finition n'est pas à la hauteur des ambitions affichées.

Quelles sont les différences et les similitudes entre ces deux versions d'une même bataille ? Tout d'abord, dans la version française, la surface de jeu a été réduite encore d'un tiers. Bien que raccourcie et simplifiée, la disposition des lignes de fortifications romaines reste cependant très proche de la version américaine. L'échelle de temps a été également réduite d'un tiers : deux fois huit tours de jeu contre deux fois douze tours pour le jeu américain. La disposition de l'armée de secours est basée exactement sur le même principe.

La version française offre toutefois une meilleure fluidité de jeu en même temps qu'une connaissance un peu plus précise du dispositif gaulois pour le joueur romain. Le nombre de pions a été considérablement réduit dans le jeu français : de 364 pions, on passe à 134. Les rapports numériques restent toutefois les mêmes, qu'il s'agisse de l'équilibre Gaulois/Romains (1.4 pour 1), ou Gaulois assiégés/Gaulois de l'armée de secours (1 pour 3). Sur le plan des potentiels de combat, il y a, par contre, une différence sensible : 1.75 contre 1 dans le jeu français alors qu'on a du 1.97 contre 1 dans le jeu américain. Cette différence est compensée dans la version française par une série de règles avantageant les unités gauloises affaiblies au combat.

Du point de vue des mouvements, les auteurs français ont obtenu une nette accélération du rythme de jeu en gardant les potentiels de déplacement du jeu américain (alors que la surface de jeu a été réduite) et en introduisant une séquence de jeu complètement différente : 6 phases de mouvement par tour contre 2 seulement pour la version américaine. Afin de compenser le retrécissement de l'aire du jeu, la zone de contrôle d'un pion a été modifiée, ce qui a notamment pour effet de donner encore plus d'importance aux remparts. Ce sont ces modifications concernant la séquence de mouvement et la zone de contrôle qui font véritablement l'originalité du jeu français par rapport au jeu édité par Avalon Hill. Les joueurs ont ainsi à leur disposition un jeu nettement plus simple et plus dynamique et qui, à mon avis, rend mieux l'enjeu stratégique de la bataille d'Alésia.
Adapter des mécanismes de jeux, déjà existants n'a, en soi, rien de répréhensible, encore faut-il reconnaitre les mérites de chacun. Robert L. Bradley et ceux qui l'ont aidé ont certainement passé de nombreux mois à peaufiner le dessin de la carte, l'équilibrage des forces et les mécanismes qui ont donné vie à cette simulation. Pourquoi un tel travail n'est-il pas reconnu par de auteurs français alors qu'ils s'en sont visiblement servis, même si c'est à des degrés divers *. A Alésia comme ailleurs, il faut savoir rendre à César ce qui appartient à César.

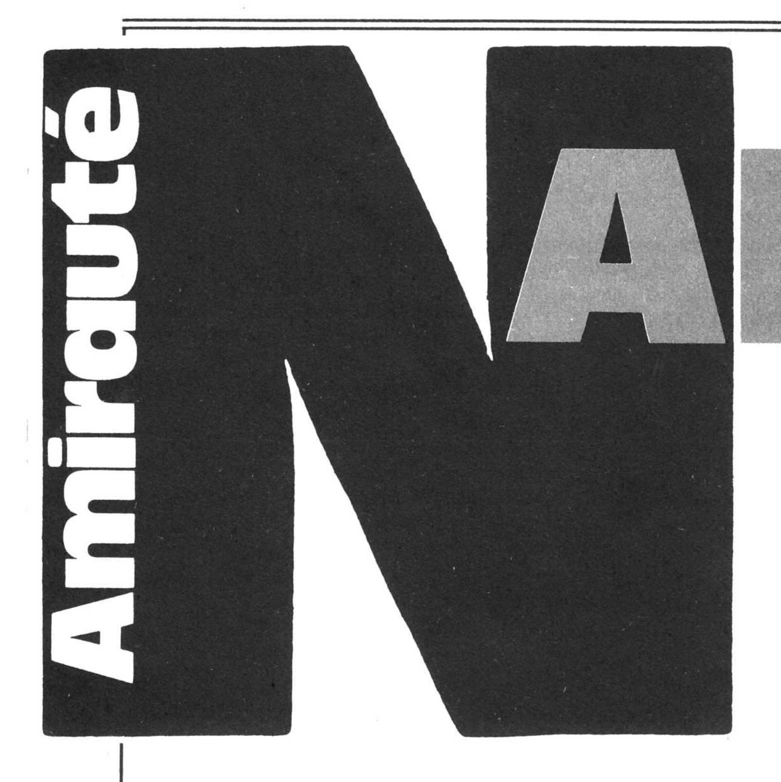


Une finition qui laisse à désirer

Le manque de finition d'Alésia va à l'encontre de l'effort de simplification fourni par ses auteurs. Potentiellement accessible à tous, Alésia devient ainsi un jeu décryptable uniquement par les initiés. Prenons, par exemple, la Table de Résolution des Combats. Il manque visiblement un astérisque au premier résultat de la colonne 4-1 et le résultat D5 dans cette même colonne est totalement surréaliste. Si l'on fait l'analyse statistique de cette table, on s'aperçoit notamment que le défenseur a moins de pertes quand il est attaqué à 1 contre 1 qu'à 1 contre 2, ou bien encore que l'attaquant a plus de pertes à 3 contre 1 qu'à 1 contre 1, 2 contre 1 ou 4 contre 1. Pourquoi ? Mystère... Aussi, au lieu d'une table fantaisiste, plutôt repoussante pour les débutants (7 contre 11, ça fait quoi comme rapport de force ?), et qui plus est a-historique car beaucoup trop meurtrière pour l'époque, n'aurait-il pas mieux valu faire plus simple et plus équilibré ?
La rédaction des règles laisse aussi beaucoup à désirer. D'abord pourquoi 15 pages de règles ? Elles sont aussi longues que celles du jeu américain pour un niveau de complexité bien moindre. Le but du jeu, à lui tout seul, fait 28 lignes de texte ! Les règles d'un jeu aussi simple doivent pouvoir tenir en 5 pages. Au-delà, cela signifie que le rédacteur n'arrive pas à s'exprimer simplement et/ou que les mécanismes secondaires sont trop nombreux.
Dans Alésia, par exemple, les règles concernant les déclivités de terrain n'influencent que légèrement les mouvements et les combats, ce qui n'apporte rien de plus à un jeu où les pions bougent 6 fois par tour et où le résultat des combats dépend avant tout du hasard (défenseur *et* attaquant peuvent se faire éliminer quel que soit le rapport de force obtenu). Une autre règle concernant les unités romaines dites « de garde » occupe près d'une page alors qu'elle pourrait tenir en quelques lignes.
Les ambiguités sont également nombreuses. Parmi les plus voyantes, citons : — « tout score inférieur à 1 est considéré comme égal à 1", mais la Table des Combats affiche un score égal à 0 ;
— les conditions de combat de la cavalerie par rapport aux cases infranchissables ne sont pas précisées ; — le schéma des portes de remparts est inversé dans le Tableau des Terrains par rapport à celui qui est expliqué dans les règles ; — peut-on choisir un rapport de force inférieur lors des combats ? — et si César meurt, que se passe-t-il ? etc.
Enfin, last but not least, les anglicismes viennent apporter une touche d'amateurisme distingué qui frise le comique quand on lit « les pertes dans les combats sont exprimées en « pas de pertes » (step losses en anglais). Pas très élégant sur le plan pédagogique !
Sans vouloir entrer plus dans les détails, il faut bien admettre qu'il est dommage d'un tel jeu soit présenté au public sous cette forme alors qu'il suffisait de trois ou quatre semaines de travail supplémentaires pour obtenir un produit parfaitement fini. □

Duccio Vitale

** Ainsi l'ambigü « idée Joël Anthoine », signifiant que celui-ci proposa un « Alésia » à l'orgine du projet ; jeu qui s'avera ensuite ne pas se prêter à l'objectif de simplicité recherché, et dont n'a été conservé que l'historique.*



Pour cette fois, nous délaissons le soleil de Crète pour les mers froides. Après la critique de Narvik — le jeu — dans CB 26, voici Narvik, scénario pour Amirauté. En apparté, Yves Jourdain réagit au compte rendu de partie des numéros précédents, rejoignant ici certains courriers de lecteurs. Qui prime, du jeu ou de l'histoire ? Une question qui pourrait susciter quelques précisions sur les règles...

Tout le monde a entendu parler de Narvik. Ce petit port du Nord de la Norvège donna lieu en Avril 1940 à une chaude explication entre les destroyers allemands qui venaient de débarquer les hommes du 139e Gebirgsjäger Régiment appartenant à la 3e division alpine du général Dietl, et des destroyers britanniques sous les ordres du capitaine de vaisseau Warbuton Lee.
N'ayant pu intercepter les navires allemands en pleine mer, les Anglais n'hésitèrent pas à aller les attaquer au fond des fjords où ils avaient trouvé refuge. Cependant il est certain que, si des mesures élémentaires de protection avaient été prises par le kommodore Bonte, ce désastre naval (qui coûta aux Allemands la moitié de leurs contre-torpilleurs, 10 furent coulés à Narvik sur un effectif total de 22) aurait pu être évité ou, en tout cas, largement atténué.

Le Thème Amirauté qui vous est proposé est le suivant :

Nous sommes le mardi 9 Avril 1940 à 7 h du matin.
Les Allemands viennent d'envoyer par le fond les deux garde-côtes cuirassés norvégiens (Eidsvold et Norge) qui protégeaient Narvik. A cette heure la répatition des forces maritimes allemandes dans le secteur est la suivante :
3 destroyers (Zenker, Kœ Liner, Giese) sont au fond de l'Herjangsfjord, débarquant les troupes qui doivent s'emparer du dépôt d'armes situé non loin de Bjerkvik.
3 autres batiments (Thiele, Von Arnim et Heidkamp) sont accostés aux quais de Narvik.

Quand le bateau fait... Oh !

Avertissement

Les extraits qui vont suivre sont une œuvre de pure imagination ; toute ressemblance avec des événements passés est rigoureusement impossible. Il n'en va pas de même avec les personnes...
— samedi 11 mai, 17 h 30...
« Cette fois, je le tiens ; je lui mets sur le dos très exactement 52 avions torpilleurs, en 4 vagues... La D.C.A. ? Bof, aucun problème, j'ai tout prévu ; j'ai sournoisement glissé une trentaine d'hydravions de reconnaissance au milieu d'eux, histoire, mathématiquement parlant, de faire baisser le pourcentage des pertes, (et puis au moins, ils m'auront servi à quelque chose...). Ah ! les voilà... Va être surpris le coco... Aïe. Il a formé un écran avec ses destroyers, (pas si C.. qu'il en a l'air, çui-là...) passerait pas une feuille de papier à cigarettes ; tant pis, faut-y-aller ! ».
— 15 minutes d'angoisse (et de maths) plus tard...
« 4e et dernière vague, plus de destroyers, sont tous allés au fond (ça leur apprendra à ne coûter que 1,5 pts, non mais...) ; au tour du porte-avion cette fois, ah ! mais le lâche, le vicieux, le censuré ! Il fait faire de l'aquaplanning à ses hydravions pour intercepter mes torpilles !... C'est plus que je n'en peux supporter... Dieu-arbitre, à moi ! au vol, scandale, c'est pas du jeu, pouce, je ne joue plus, je... Comment ?! Rien ne l'interdit dans la règle ?... Mais... Ah, oui. Le coup des hydravions de reconnaissance... Oui, bien sûr, mais... Bon, ça va, je m'incline... J'ai l'esprit sportif moi, Monsieur... (t'en fais pas bonhomme, le prochain coup je vais faire « kamikaze » à tout ce qui vole ; après tout, la règle ne l'interdit pas, non mais !...) ».

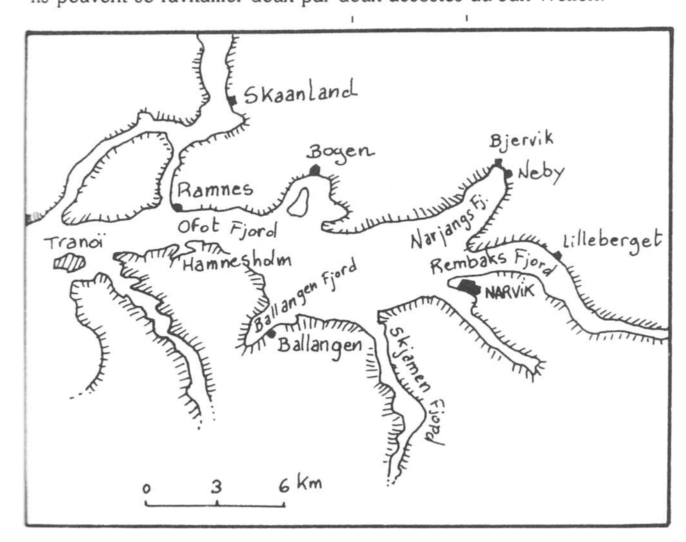
Le fond du problème (de maths)

C'est vrai, la règle ne l'interdit pas, elle n'interdit rien d'ailleurs, du moment que l'on reste dans les limites mathématiques...
Déjà, dans les wargames « traditionnels », le ludique le disputait toujours à l'historique, à l'avantage du premier nommé, essentiellement pour des raisons commerciales, parce qu'un jeu dit « équilibré » se vend mieux qu'un autre qui n'est pas reconnu comme tel. (On avait déjà le jeu d'échecs, merci). Avec Amirauté, la confrontation des deux tendances atteint son paroxysme ! Avant d'aller plus loin dans mes propos, je tiens à préciser que je ne fais le procès de qui ou de quoi que ce soit, je ne fais qu'exprimer mon avis.

Carton jaune (à l'arbitre)

Pour éviter qu'une partie d'Amirauté ne se transforme en « interro » de maths, ou pire, en un match de D & D (ou peu s'en faut), l'arbitre se doit de faire en sorte que le train reste sur ses rails. C'est à dire qu'il doit connaître le sujet à fond sur le plan historique ; car enfin, une simulation digne de ce nom doit coller au maximum à la réalité. Prendre une machine à calculer et s'en servir, tout le monde peut le faire, et laisser une partie d'Amirauté se limiter à des additions et autres multiplications, c'est bien dommage et ce n'est certainement pas ce que souhaitait le Dr Bois.
Et l'équilibre ? Parlons-en ! j'ai horreur des parties dites « équilibrées ». Quel intérêt y-a-t'il à

2 destroyers (Künne, Schmidt) se trouvent dans le Ballangenfjord.
2 destroyers (Von Rœder, Ludemann) dans le Rembaks fjord.
5 cargos anglais mouillés devant Narvik sont en train d'être occupés par des équipages de prise.
2 cargos allemands (Lippe et un cargo minéralier) se sont mis aux ordres du kommodore Bonte.
Enfin deux U-Bootes (U-25 et U-51) sont en sentinelles dans l'Ofot fjord à la hauteur du phare de Tranoï.
Est également présent dans le port de Narvik, le ravitailleur allemand Jan Wellen transportant 3000 t de mazout.
Les contre-torpilleurs allemands ont besoin de se ravitailler en combustible (délai de ravitaillement 3 heures par bâtiment).
Ils peuvent se ravitailler deux par deux accostés au Jan Wellen.



Caractéristiques des bâtiments allemands

Contre-Torpilleurs
2.200 tonnes, Dim. : 123 × 12 × 4.5.
Armement : 5 × 127, 4 × 37 AA, 6 × 20 AA, 8 tubes LT de 533.
Les contre-torpilleurs peuvent également emporter 60 mines.
Pour cette mission elles ont été débarquées.
SM U-25
860 tonnes, Dim : 73 m.
Vitesse : 17.8 en surface (8 nœuds en plongée).
Armement : 6 tubes LT de 533 (4 av., 2 arr.), 14 torpilles ; 1 × 105 + 1 × 20 AA.
SM U-51
750 tonnes, Dim : 70 × 6 × 5.
Vitesse : 17 nœuds en surface, 8 nœuds en plongée.
Armement : 5 tubes LT (4 av. + 1 arr.), 12 torpilles ; 1 × 88 + 2 × 20 AA.
Sur les 5 cargos britanniques capturés il y a sur chacun des bâtiments 2 canons de 102 approvisionnés à 30 coups par pièce.

Les premiers Britanniques arrivent

Le 9 Avril à 19 heures la flottille de destroyers du commodore Warbuton-Lee arrive en vue du phare de Tranoï. Elle est composée des 5 destroyers de la 2[e] flottille : Hardy, Havock, Hostile, Unter et Hospur.
Caractéristiques :
1360 tonnes (Hardy : 1530 t).
Dim : 98 × 9.9 × 2.65 (Hardy : 102 × 10 × 2.7).
Vitesse : 36 nœuds.
Armement : 4 × 120 (5 sur le Hardy), 8 x mitrailleuses AA, 8 tubes LT de 533.
A ce moment là les joueurs du camp anglais auront le choix entre 2 solutions :
a) Suivre le déroulement historique, c'est à dire attaquer les navires allemands.
b) Attendre les renforts en bloquant l'entrée de l'Ofot fjord.

L'escadre anglaise de renfort

Le 10 Avril à 18 heures la 20[e] flottille de destroyers arrive en vue de Tranoï. Elle est composée des destroyers : Bedouin, Eskimo, Punjabi, Icarus, Kimberley.
Le 13 à 06 h arriveront les derniers renforts britanniques : le cuirassé Warspite, destroyers Cossack, Hero, Foxhound et Forester.

Renforts allemands

Durant cette période les Allemands ne peuvent être renforcés que par le U-64 (classe IX B) qui arrivera devant Tranoï à 20 heures, le 10 Avril.
Caractéristiques de l'U-64 :
1068 tonnes — Dim. : 76 × 6.7 × 4.70.
Vitesse : 18 nœuds en surface, 7 nœuds en plongée.
Armement : 6 tubes LT de 533 (4av., 2 arr.) 22 torpilles, 1 × 105 + 1 × 37 AA + 2 Mt AA de 20.

mettre approximativement le même nombre de navires et d'avions dans les deux camps ? (On avait déjà le jeu de dadas, merci). Simplement pour pouvoir dire, « j'ai gagné », la conscience tranquille ? ! Là aussi, c'est bien dommage, car une simulation n'est pas un jeu. (On avait déjà le monopoly, merci). Qu'on arrive à me dénicher, dans les livres d'histoire, un affrontement aéro-naval « équilibré » ? !

Le paradoxe, dans tout ça, c'est que si l'on part d'un scénario historique, les règles d'Amirauté prises de façon intrinsèque, créent un déséquilibre qui éloigne un peu plus de la réalité. Je ne veux que pour exemple les scénarios de Mare Nostrum. Le Dr Bois, c'est tout à son honneur, a certainement effectué des recherches approfondies pour nous donner des scénarios historiques, dans leurs moindres détails.
Seulement voilà, les règles proposées donnent l'avantage, très nettement, au camp italien, dans la plupart des cas. De même, pour Mers-El-Kébir, le camp français est certain d'infliger des dégâts importants au camp anglais. Alors que dans la réalité, les Italiens n'ont jamais remporté un engagement naval de quelque importance, et les Français n'ont pas mis un seul coup au but sur les cuirassés anglais.
Qu'est-ce à dire ? Qu'il vaut mieux laisser de côté les scénarios historiques ? Pas du tout, ce sont tout simplement les règles qu'il faut, je ne dis pas modifier, mais adapter.
C'est donc à (mort) l'arbitre (!) et aux joueurs aussi d'ailleurs, de restituer les possibilités de chacun dans l'environnement de l'époque choisie. Je vais prendre comme exemple le scénario Pearl Harbor auquel j'ai eu l'insigne honneur de participer. Outre le fait que l'on connaisse exactement le potentiel de chacun, mais ça, c'est un autre problème, il m'a semblé irréaliste de :
1) Jouer la partie sur plus de 24 h fictives.
2) Accorder la même valeur, ou presque, aux Zéro et aux P. 40.
3) Voir les sous-marins japonais se ballader tranquillement en surface et en plein jour.
4) Voir les destroyers se faire pulvériser, serrés comme des sardines, pour former des écrans.
5) Voir les PBY se promener avec des torpilles.
6) Voir des affrontements aériens par paquet de 50 ou 100 avions.
7) Tenir la comptabilité des pertes adverses au compte-gouttes.
Etc...
Si l'on avait voulu serrer à la réalité, tous ces points auraient été à supprimer ou à revoir. Maintenant, si la partie avait été censée se dérouler en 1914, les points 2 et 5 devenaient crédibles.
Prenons maintenant le compte-rendu de la Crète 1941 ; je connais Monsieur Ricard, et j'ai beaucoup d'estime pour lui, comme j'apprécie les compléments techniques qu'il a apportés (si, après ça il prend la mouche...) ; mais, j'imagine que certains ont dû faire la grimace en voyant un sous-marin italien couler deux croiseurs britanniques et endommager gravement un troisième, d'un seul coup. Quand on sait que, de l'aveu des Italiens eux-mêmes, l'influence de leurs sous-marins sur les événements en Méditerranée a été quasi-nulle... Avec un sous-marin allemand, je pense que le coup n'aurait pas été possible non plus, mais la pillule serait mieux passée. Un sous-marin italien ou japonais, ça ne valait pas un sous-marin anglais, américain ou allemand... En décembre 1941 et jusqu'au milieu de 1942, aucun appareil allié ne pouvait tenir tête à un Zero...
Donc, de grâce, assez de fantaisies, faisons de la simulation, pas des mathématiques. Je vais arrêter là pour aujourd'hui, le temps de laisser à un matheux l'occasion de river son clou à l'historien (amateur) que je suis. Mais, je compte bien, exemples à l'appui, approfondir quelques aspects de la question, dans un prochain numéro.

Sans rancune,
Yves Jourdain

Le transport ravitailleur Rauenfels doit arriver dans l'Ofotfjord le 10 Avril aux environs de 5 heures. Il est chargé de torpilles de rechange pour destroyers et sous-marins, de carburant et d'une batterie côtière de 150. Il transporte également une batterie de 4 × 88 AA et de 16 × 37 AA.

Dans ce jeu les amateurs de combats navals seront satisfaits. En effet, aucune intervention aérienne ne peut avoir lieu. Seul, sera utilisé un avion (Walrus) embarqué sur le Warspite.
La disproportion des forces entre Anglais et Allemands au bénéfice des Britanniques n'est guère qu'apparente car les contre-torpilleurs et sous-marins allemands peuvent mettre à profit les nombreux fjords pour tendre des embuscades meurtrières aux Anglais. De plus les Britanniques devront automatiquement prendre l'initiative des opérations et ne peuvent se contenter de bloquer les navires allemands. En effet, un blocus britannique ne peut être envisagé car, au bout d'une quinzaine de jours, l'aviation allemande va disposer de terrains lui permettant de soutenir efficacement les défenseurs de Narvik. Et les navires britanniques devront se retirer devant la pression exercée par la Luftwaffe.

Caractéristiques des navires anglais arrivant en renfort

Cuirassé Warspite :
31.000 tonnes. Dim. : 196 × 32 × 9.7, Taille 1, Points : 66, Vitesse : 24 nœuds.
Armement : 8 × 381 (32.000 m), 8 × 152 (14.700 m), 8 × 102 AA (12.500 m), 16 × 40 AA, 8 × MT AA.
Un avion à bord (Walrus).
Destroyers (type Tribal) : Bedouin, Eskimo, Cossak, Punjabi.
2500 tonnes à pleine charge. Dim. : 109 × 11 × 4. Taille 4. Points 2.1. Vitesse : 36 nœuds.
Armement : 8 × 120 (18.000 m) en 4 tourelles doubles, 4 × 40 AA (1 affut quadruple), 8 × MT AA de 12.7, 4 × TLT de 533.
Destroyers (Type K) : Kimberley ; (Type F) : Foxhound, Forester ; (Type I) : Icarus ; (Type H) ; Hero.
Vitesse : 36 nœuds, Dim. : 98 × 10 × 2.6, Taille : 4, Points : 1.4.
Armement : 4 × 120 (18.000 m), 8 MT AA, 8 × TLT de 533.

Météo

Lever du soleil 5 h, coucher : 19 heures.
Visibilité de jour : Les 9 et 10 Avril, en mer = 25.000 mètres. Temps très mauvais. En dehors des fjords : mer force 8.
Visibilité de nuit les 9 et 10 Avril à l'intérieur des fjords sous les averses de neige = 400 mètres. En mer : 1.000 mètres.
On considèrera qu'à partir de Tranoï la mer est calme à l'intérieur des fjords entourant Narvik.
Nuit du 10 au 11 Avril à partir de minuit : visibilité 18.000 m.
Météo du 11 Avril : Temps dégagé, mer forte force 5 à 6.
Visibilité de jour : 35.000 mètres, de nuit 15.000 mètres.
Même type de temps pour les jours suivants.

Le but de la partie

Les navires allemands ayant rempli leur mission doivent essayer de regagner leur base.
Il appartient aux Britanniques d'essayer de les en empêcher.
Mais les Allemands doivent tout faire pour que le transport Rauenfels arrive sain et sauf à Narvik car il transporte du ravitaillement et du matériel indispensable aux troupes d'occupation.
Si les Allemands ont plus de 50 % de pertes (5 destroyers et 2 cargos par exemple) il y aura match nul si les Britanniques ont, eux aussi au moins 6 destroyers coulés.
L'arbitre devra tenir compte en fin de partie du fait que les Allemands ont un besoin vital de récupérer leurs contre-torpilleurs alors que les Britanniques peuvent se permettre d'en perdre 6 ou 8 sans conséquences sérieuses pour la Navy. Par contre si le Warspite est coulé celà aura des répercussions importantes sur le plan de la propagande, et sur le moral de la population anglaise.
Donc objectif pour les Allemands : sauver les contre-torpilleurs et couler le Warspite.
Objectif des Britanniques : faire en sorte que Narvik devienne le tombeau des contre-torpilleurs allemands.
Joueurs d'Amirauté, bonne chasse et joyeux combats ! □

J. Ricard



L'objection, principalement émise par les « antiques », sur la monotonie des armées Empire, est-elle fondée ? Je les soupçonne d'être un peu de mauvaise foi. Il faut savoir que dans ce conflit, il n'y a pas que des Français, Anglais, Autrichiens, Russes et Prussiens, qui, pourtant, nous présentent déjà une belle palette de costumes, et ceci en 15 ans d'épopée. Il faut surtout faire preuve d'originalité et chercher du côté des grands et petits états. Entre l'Allemagne (Saxe, Bavière, Wurtemberg, Wesphalie, Bade, Berg, Hesse, Brunswik, Nassau), l'Italie et Naples, la Pologne, l'Espagne et le Portugal, la Suède et le Danemark, les Belges et Hollandais de 1815, et, encore plus original, la Turquie, le choix ne manque pas. Dans le jeu lui-même, la variété des formations offre un intérêt tactique évident car elle est primordiale pour la précision et le résultat des combats.
L'aspect collection n'est pas à dédaigner. On le retrouve dans certaines armées qui offrent et la beauté et la variété de l'uniforme, la valeur ludique, la possibilité d'être constituées dans leur ensemble et l'originalité. On peut par exemple faire entièrement Brunswick, Berg, le corps expéditionnaire danois, etc... ou un corps d'armée à une époque précise. On aura ainsi une armée originale qui, réduite au quarantième, sera historiquement exacte.
Voici quelques exemples d'armées historiques : je ne citerai que celles qui sortent des sentiers battus, il n'est pas utile de donner des indications sur un corps d'armée dans sa composition classique (deux à trois divisions d'infanterie, une de cavalerie).

EMPIRE
mais en mieux

Parallèlement à la remise au goût du jour des règles « Empire », commencée dans CB 26, voici pour les nouveaux ou futurs adeptes, un petit guide qui leur évitera quelques écueils dans la composition de leur première armée. Tout en sortant des sentiers battus.

L'intérêt du premier Empire chez les ludophiles ne fait que progresser au fil des années et ils ont raison. Les figurinistes ne sont pas en reste et les clubs jouant premier Empire sont en pleine évolution. En effet, après un passage à vide causé certainement par la progression fulgurante du jeu de rôle et l'activité débordante des joueurs d'antique, la période Empire revient au tout premier plan. Les réticences face à cette période (règle trop simpliste, masse importante de figurines à peindre, monotonie du costume) tout ceci est balayé et n'offre des contestations qu'à ceux qui sont de mauvaise foi, ou qui ne connaissent pas vraiment ce qu'ils contestent. Comme vous allez le voir, le tableau est loin d'être sombre :

La règle Les Aigles (la plus jouée en France), par la concertation et l'expérience des clubs de l'ensemble de la France, a été revue ; un avenant important est en cours de rédaction ainsi qu'une douzaine de tableaux des caractéristiques nationales des différents pays belligérents (voir CB n° 26).
Il est vrai qu'une armée napoléonienne demande un nombre imposant de figurines ; l'armée de base, pour être intéressante, doit comporter, au minimum, 120 figurines. Mais aujourd'hui (on peut le voir dans les Nouvelles du Front de CB), de nombreux clubs permettent aux débutants de s'initier avec les armées des autres joueurs pendant qu'ils constituent leur propre série.

CORPS AUXILIAIRE DANOIS - 1813 -

Avant-Garde : 1 bataillon de chasseurs, deux de tirailleurs, deux escadrons de hussards, une batterie à cheval.
1ère brigade : un régiment de ligne (3 bat.) le Leib Régiment (1 bat.). Quatre escadrons de cavalerie lourde, une batterie à pied.
2ème brigade : trois régiments de ligne (1-2-2 bat.). Deux régiments de dragons légers à 4 escadrons chaque, une batterie à pied, une à cheval.

CORPS EXPEDITIONNAIRE ESPAGNOL - 1807 -

(appelé plus communément du nom de son Général)

CORPS DE LA ROMANA

Quatre régiments d'infanterie de ligne à 3 bataillons.
Deux bataillons d'infanterie légère.
Trois régiments de cavalerie lourde.
Deux régiments de dragons.
Deux batteries à pied, une à cheval.

CORPS DE BRUNSWICK -1985 -

Avant-garde : 2 comp. Jäger, 2 comp. Inf. légère, Leib bataillon (éventuellement avec la brigade légère).
Brigade légère : 3 bataillons légers.
Brigade de ligne : 3 bataillons de ligne.
Cavalerie : 4 escadrons de hussards, 1 de uhlans.
Artillerie : 1 batterie à pied, 1 à cheval.

IIe CORPS DE RESERVE AUTRICHIEN - 1809 -

(pour les amateurs d'unités d'élite et de cavalerie)
Cinq bataillons de grenadiers.
Deux régiments de cuirassiers à six escadrons chacun.
Deux régiments de dragons à six escadrons chacun.
Deux batteries légères.

LEGION PORTUGAISE - 1809 -

(appartient au IIe corps d'Oudinot, pour les amateurs d'infanterie)
1ère brigade : un régiment d'infanterie légère à 3 bataillons.
2ème brigade : deux régiments de ligne à 3 bataillons chaque.
3ème brigade : deux régiments de ligne à 3 bataillons chaque.
4ème brigade : un régiment de ligne à 3 bataillons.
Cavalerie : deux escadrons de chasseurs à cheval.
Une batterie d'artillerie.

KING'S GERMAN LEGION - 1805 -

Brigade légère : deux bataillons légers.
1ère brigade : deux bataillons ligne.
2ème brigade : deux bataillons ligne.
Brigade de cavalerie : un régiment de dragons lourds, un régiment de hussards.
Artillerie : trois batteries à cheval, deux à pied.

GRAND DUCHE DE BADE - 1809 -

Garde : un bataillon infanterie, un escadron garde du corps.
Infanterie : quatre régiments de ligne à deux bataillons, un bataillon de chasseurs.
Cavalerie : un régiment de hussards et dragons légers à quatre escadrons chacun.
Artillerie : deux batteries artillerie à pied, une à cheval.

DUCHE DE BERG - 1805 -

Infanterie : quatre régiments à deux bataillons, un bataillon de grenadiers.
Cavalerie : un régiment de chevaux légers.
Artillerie : une batterie à pied, une à cheval.

DUCHE DE HESSE - DARMSTADT - 1806 -

Infanterie : trois brigades de chacune, deux bataillons de ligne, une de légère.
Cavalerie : un régiment de chevaux légers, un de hussards.
Artillerie : trois batteries à pied.

ARMEE DE BESSIERES A MEDINA DE RIO SECO - 1808 -

Garde : deux bataillons de fusiliers, un escadron de chasseurs, un de chevaux-légers polonais, un de dragons, un de gendarmes.
Infanterie :
Brigade Sabatier : deux bataillons ligne.
Brigade Darmagnac : un bataillon ligne, un bataillon de ligne suisse.
Brigade Ducos : deux bataillons ligne.
Brigade Reynaud : un régiment léger et un de ligne chacun à deux bataillons.
Cavalerie : deux régiments de chasseurs, un escadron de cuirassiers et un de carabiniers.
Artillerie : deux batteries à pied, une à pied et une à cheval de la garde.

Bien entendu, tout ceci n'est qu'un exemple, la porte est grande ouverte à l'imagination tout en restant historiquement exact sur l'organisation et les unités présentes à cette époque.
Je ne peux m'empêcher de citer l'exemple de ce qu'il ne faut pas faire : un ami ayant commandé des cuirassiers s'est trompé dans la référence et s'est retrouvé avec dix cuirassiers porte-drapeaux. Sans se démonter, il en a fait des cuirassiers lanciers. Il se reconnaîtra facilement car il est le seul au monde à posséder des cuirassiers lanciers dans une armée 1er Empire...

Pour la section figurines du Fer de Lance
Jean-Jacques Petit





« Main basse sur la ville »

Une charmante petite ville, haute en couleurs et d'apparence bien tranquille, cadre typique du petit commerce et des joies qu'il confère à la vie en société, va soudain devenir le décor d'affrontements sanglants entre plusieurs gangs de malfrats sans scrupules, bien décidés à employer tous les moyens pour y réaliser un maximum de profits, afin d'en devenir les maîtres incontestés...



Tel est le thème de Super Gang, **un jeu franchemnt immoral et irrésistiblement drôle,** dont l'originalité, ainsi que les multiples possibilités qui se dissimulent sous la simplicité de ses règles, devraient séduire de nombreux joueurs, de tous âges et en tous genres.

Super Gang est le fruit d'un mariage à trois, celui de Gérard Mathieu, Gérard Delfanti, et Pascal Trigaux, qui ont légalisé leur union créatrice sous le sigle prometteur de l'A.D.J.S., Association pour le Développement du Jeu de Société. Apparu de manière très discrète dès le début de l'année dans quelques boutiques privilégiées, Super Gang a fait une prestation très remarquée début avril à Paris, dans le cadre de la première Convention Nationale du Jeu de Réflexion. Il semble qu'il y ait un peu de mouvement dans le domaine de la création et de la diffusion du jeu cette année en France, et Super Gang en est un exemple très réussi.

Au delà de sa **présentation très agréable,** soignée, et — disons-le carrément — luxueuse (même si vous n'y jouez pas, le look très classe de sa longue boîte noire en simili-cuir fera très chic dans votre salon... mais ouvrez-la quand même de temps en temps, c'est encore plus joli à l'intérieur !) ; ce jeu offre un excellent cocktail de combinaisons tactiques, de hasard, de coups de bluff et d'alliances, le tout agrémenté d'une composante surprenant pour un jeu de ce type : l'adresse au maniement du pistolet à fléchettes.

La règle, claire, simple, et efficace, permet de commencer une partie très rapidement. On aura ensuite tout le plaisir de découvrir toutes les subtilités des mécanismes du jeu, au fur et à mesure de son déroulement. Un petit bravo au passage pour Marcel Coucho : ses illustrations du livret de règles donnent le ton juste et définissent parfaitement l'ambiance qui va régner autour de la table.

Examinons maintenant cette « belle boîte noire » et son contenu.

Le plateau de jeu est — je n'hésite pas — une pure merveille. La grande qualité de son illustration, très B.D., en fait un objet qu'on ne se lasse pas de regarder. Mais je vous laisse entier le plaisir de découvrir les détails humoristiques qui y pullulent. Il est de plus d'une bonne « jouabilité » : sa conception permet de deviner les grands principes du jeu avant même d'étudier les règles, puis de prendre aisément les repères tactiques nécessaires en cours de partie. Les billets (5, 10, 50, et 100 briques) claquent sous les doigts aussi bien que des vrais... quel plaisir ! Les cibles en carton fort réprésentant les silhouettes des personnages s'affrontant au cours des duels au pistolet sont drôles et pratiques ; cependant, les socles en plastique qui les soutiennent ne sont pas au point... Le pistolet, élément fondamental du jeu, est d'une fiabilité très satisfaisante (modèle « Luxe Pistol » !), mais deux ou trois fléchettes en plus auraient rendu service. Quant aux figurines représentant les membres des gangs, elles sont elles aussi drôles et pratiques (les silhouettes sont les mêmes que sur les cibles). Pourtant, le choix du plomb comme matière de fabrication présente des inconvénients : la peinture qui les recouvre à tendance à rapidement s'écailler, et leurs fréquents déplacements sur le plateau laisse de vilaines traces noires (bricolez un peu et collez-les sur des socles lisses — carton, feutrine — avant de commencer à jouer). Les jetons en carton fort représentant les rackets et propriétés de chaque gang, ainsi que les petits pions en bois figurant les trafics, sont très « lisibles », permettant ainsi aux joueurs de calculer aisément leurs revenus.

Si j'insiste autant sur la qualité de réalisation des divers éléments qui composent ce jeu, c'est parce que la seule critique que j'ai entendu à propos de Super Gang concerne son prix (plus de 300 F). Les auteurs, convaincus d'avoir conçu un *bon* jeu, ont pris le parti de réaliser et de diffuser un *beau* jeu ; et malgré les quelques petites remarques formulées plus haut, l'ensemble est de ce point de vue fort satisfaisant. Le choix des matériaux employés, leur solidité, et le soin apporté à la réalisation justifient ce prix (qui n'est d'ailleurs pas si exhorbitant — comparez, chers consommateurs ludiques, comparez !). Rapport qualité/prix : excellent. Et puis, posez-le sur une balance, vous verrez que, au kilo, c'est vraiment pas cher.

Et bien nous voilà devant un jeu « bel et bon », on l'a payé cher, mais çà vaut l'coup..., et si on commençait à jouer ?

Super Gang peut se jouer de 2 à 4 joueurs, mais une partie prend toute sa saveur à 3 ou 4 ; le jeu à deux amenuise très sensiblement les possibilités d'affrontement et de « magouilles » entre les gangs, ce qui dénature l'ambiance. Le dernier paragraphe de la règle amène la possi-

bilité de partie à 5 joueurs, le cinquième ne jouant que les flics ; cette variante est intéressante, mais elle demande à être améliorée pour être tout à fait jouable.
Chaque joueur contrôle un gang composé de trois personnages bien distincts : un Tueur, un Trafiquant, et une Vamp. Leur déplacement est fonction d'un jet de dé ; le dé vert est celui du Tueur (on est vert de peur !), le blanc est celui du Trafiquant (un peu de blanche ?), le rouge est celui de la Vamp (comme ses lèvres...). Le but de chaque gang est de s'approprier l'un des cinq quartiers de la ville à son choix, en achetant toutes les boutiques qui le composent. Mais en début de partie tous les personnages sortent de la prison (au centre du plateau de jeu), et aucun gang ne dispose de fric. Les premières actions des gangsters auront donc pour but de « faire du fric ». Pour celà, plusieurs méthodes, toutes plus malhonnêtes les unes que les autres. Certains sont d'un rapport immédiat (lâches agressions dans la rue et braquages de boutiques), d'autres sont les placements à long terme (rackets et trafics illicites) ; les boutiques achetées rapporteront également du fric à leurs propriétaires.
Mais la pratique assidue de ce genre d'activités, illégales mais fructueuses, comporte un certain nombre de risques (pas si facile d'être malhonnête !). Tout d'abord les gérants des boutiques. Ces partisans actifs de l'auto-défense ont tous un flingue sous le comptoir, et tout braquage va se résoudre au pistolet (à fléchettes !). Çà peut rapporter gros, mais si çà rate, les gangsters impliqués vont être blessés, ou même tués. Les blessés iront perdre un tour de jeu couchés à la clinique, et les morts iront tout simplement manger les pissenlits par la racine au cimetière, près de la boutique des pompes funèbres... privant leur gang de leurs services tant qu'un autre personnage n'aura pas été recruter un remplaçant dans une boutique spécialisée. De plus, tout gangster se livrant à une de ces activités risque bien souvent de voir son casier judiciaire se charger plus qu'il ne le voudrait... ce qui va le forcer à se calmer et surtout à se trouver loin des flics.
Au cours des deux premiers tours de jeu, braquages, rackets et lâches agressions foisonnent, car ne n'est qu'au début du quatrième tour que les flics vont commencer à intervenir. Chaque joueur va alors lancer les dés bleus des flics et les déplacer avant ses propres personnages, dans le but bien évident de contrecarrer l'évolution des activités des autres gangs. Les flics vont tout d'abord pouvoir constater les délits commis lorsqu'ils terminent leur déplacement dans une case voisine de celle où un malfrat vient d'agir ; le casier s'alourdit... S'ils parviennent dans la même case qu'un gangster en infraction ou dont le casier n'est plus vierge, ils peuvent procéder à son arrestation. Celui-ci peut alors obtempérer (il va immédiatement en prison et y restera autant de tours qu'il avait d'années sur son casier), ou bien se rebeller, et donc entamer un terrible duel au pistolet avec les représentants de l'ordre... risqué, mais y a des moments où on n'a pas l'choix, dans la vie. Le meilleur moyen d'éviter ce genre d'embêtements est évidemment d'acheter les flics. Çà coûte cher (500 briques) mais c'est diablement efficace.
C'est également à partir du quatrième tour de jeu que les membres des organisations concurrentes peuvent commencer à intervenir directement contre leurs adversaires. La guerre des gangs commence, çà devient très dur de se faire sa place au soleil... Certains conflits ne pourront se résoudre que grâce aux règlements de comptes.
Les trois personnages qui composent chaque gang peuvent sans discinction racketter, braquer, ou acheter une boutique, ou bien faire de lâches agressions dans la rue, ainsi que des règlements de comptes. Mais ils ont chacun des possibilités tout à fait personnelles.

— Le Tueur est bien entendu l'as du flingue. Il a un bonus sur le jet de dé qui détermine dans tout duel qui a l'initiative, et combien de fléchettes seront tirées par salve. Il est très apprécié pour les braquages et règlements de comptes.

— Le Trafiquant trafique... Après avoir acheté du trafic dans les boutiques spécialisées, il peut en déposer le long des trottoirs qu'il fréquente, en faisant bien attention aux rondes de flics. Cette activité va rapporter des sommes très substancielles à son gang.

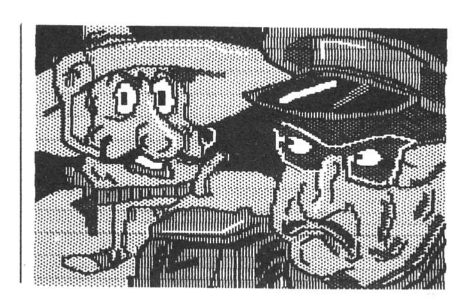
— La Vamp, personnage subtil et dangereux, va tenter de séduire les mâles des gangs adverses. Il faut toujours se méfier de la Vamp qui traine... Dès qu'elle rejoint un Tueur ou un Trafiquant adverse, celui-ci perd tout sens de l'honneur en succombant à son charme fou, et va alors mettre tous ses pouvoirs au service du gang de la Vamp, et ce pour trois tours de jeu... Ah, les femmes !

Ces mécanismes simples vont pouvoir se combiner de multiples façons. Je ne suis déjà plus capable de vous dire combien j'ai fait de parties de Super Gang, mais je peux en tous cas vous affirmer qu'aucune ne se ressemblait ! Il y aurait matière à disserter longuement sur les diverses possibilités tactiques et statégiques de ce jeu simple, mais subtil. Il me faut quand même souligner un aspect fondamental de toute partie de Super Gang, d'autant qu'il n'est pas vraiment développé dans les règles. Il s'agit de l'utilisation du fric. *Toute* transaction entre les jcueurs est *toujours* possible. Tel est le leitmotiv qui va permettre à Super Gang de fonctionner parfaitement en tant que jeu de « magouilles », et amener entre les joueurs ce type de relations bien particulières qui font le charme des bons jeux d'alliances et/ou d'argent. Les exemples de transactions et de chantages sont nombreux ; en voici quelques-uns : Un joueur qui amène les flics sur la case d'un personnage adverse en infraction (ou au casier chargé) peut se faire payer pour que les flics « ferment les yeux » ; et ce même s'il ne les a pas acheté, car à son tour de jeu normal, tout joueur « contrôle » les flics (et peut ainsi ne pas intervenir contre ses propres personnages).
Au cours d'un duel, tout joueur peut payer un des participants pour qu'il tue, ou blesse, ou bien épargne tel ou tel personnage impliqué dans le duel. Certains joueurs particulièrement habiles au tir se font parfois payer pour tirer à la place de ceux qui tremblent un peu trop.
J'ai même vu, au cours d'une partie où l'un des joueurs avait acheté les flics, les autres joueurs constituer une « caisse rouge » en donnant chacun une certaine somme ; la totalité de cette caisse étant promise à celui d'entre eux qui descendrait les fl:cs... Machiavélique, n'est-il pas ?
A vous de convenir (en début de partie, de préférence) de ce qui sera admis ou non en ce domaine.
Ma conclusion sera brève autant qu'enthousiaste : achetez ce jeu, volez-le, rackettez-le, ou bien vampez un(e) ami qui le possède, enfin, faites comme vous le sentez..., mais **jouez à Super Gang.** Vous m'en direz des nouvelles !

P.S. « Spécial clubs » : Super Gang est un excellent jeu de tournoi, adoptez-le sans hésiter, hilarité générale garantie... ! □

Pierre Cléquin

MÊME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX



« Même les pommes de terre ont des yeux » est un jeu d'aventure **en français**, édité par **Froggy software** (voir interview) pour **Apple.** Sur un scénario de Clotilde Marion, programmé par Fabrice Gille, avec des dessins de Jean-Louis Lebreton, vous devez renverser une dictature en Amérique de sud, nourrir le peuple et organiser des élections. Le scénario est bien ficelé, on progresse relativement facilement, et l'humour n'est pas absent. Le dialogue joueur-machine se fait avec des phrases complètes, et le temps de réponse est instantané. Tout comme le chargement des images, qui n'est pas sans rappeler *Masquerade* ou *Sherwood forest* (deux bons jeux par ailleurs, en anglais). Les images sont réussies, dans un style plutôt B.D. (couverture de la notice par Solé), et les descriptions brèves mais amusantes. L'ordinateur parle un mélange français-espagnol assez réussi *(« El hopital por los malados craignos » ;* quand la machine ne comprend pas : *« Ye souis oune pobre ordinator cretino. Ye souis vraiment nullos, scousez-moi, Ye ne sais pas faire ça... »).* Une quarantaine d'images illustrent ce jeu, qui a l'avantage de répondre instantanément, sans temps morts. Un seul point noir, lorsque le joueur meurt, apparait l'image du pistolet (voir cliché), et l'explication de cette mort en dessous, en minuscule. Donc avec un Apple 2+, qui n'a que les majuscule, on n'y voit que du feu (on entend tout de même les six coups de feu). Dommage tout de même. A part ça, *« Même les patates... »* est un excellent jeu, rapide, bien illustré, drôle qui, pour un prix de 190 F, mérite vraiment de figurer dans votre ludothèque. Notons qu'il n'est pas protégé, et qu'en ralentissant la prolifération des copies, vous favorisez la baisse du prix des jeux, prix en général scandaleux (800 F pour un jeu, cela frise l'escroquerie.)

VOUS AVEZ COMMIS UNE GRAVE ERREUR
Mettez la tète contre l'écran ici ->
et tapez une touche!

MURDER

Murder est un jeu d'aventure pour **Apple**, édité par une nouvelle société, **The French Connection**, **en français** (comme quoi on ne peut jamais se fier aux apparences). L'innovation principale de ce logiciel est son graphisme en double haute résolution (donc utilisable uniquement sur Apple 2c, ou sur 2+ et 2e avec une carte couleur Chat Mauve). Malheureusement, la plupart des images sont statiques et peu détaillées (elles restent quand même en assez bonne place par rapport à toutes celles des autres jeux en simple résolution graphique, mais le résultat aurait pu être bien meilleur). Seule la qualité et la précision des couleurs (pas de bavures) nous montrent qu'il ne s'agit pas d'images classiques.

Le scénario est annoncé comme innovant (le contraire serait désastreux) et extrêmement logique : dans la peau d'un détective privé de renom, il nous faut trouver qui a tué l'amant de la femme d'un riche industriel, et pourquoi. Une enquête policière, qui doit se finir par un « J'accuse » à la Zola. Ce type d'enquête poli-

LUDOPTIQUE *(AH, AH)*



En aparté...

Le sujet de Murder à déjà été traité par une société américaine, **Infocom** dans *Witness* ou *Deadline*, qui sont d'excellents jeux d'aventure en texte uniquement (et en anglais), se déroulant en 1938, avec comme dans tout produit Infocom, une syntaxe époustouflante, par exemple : « *I put the wrapper, the ticket and the nail file under the long table* », ou « *I look under the desk and inside the shelves then, I take the cup of coffee !!!* ». De plus, le jeu possède un décompte du temps (l'enquête se déroule juste après le meurtre), et des personnages qui se déplacent en fonction du temps, des événements (leur humeur change aussi avec l'heure, en plus de leur caractère !), et que l'on peut interroger : « *Mr. Brad, show me the bullet holes* », ou « *Janet, have you seen Mr. Scott ?* », ou encore : « *Ask Frank about Eddy* », et « *Wait for Mrs. Weiss* », qui arrivera à un moment précis.
Notons aussi la qualité de leurs notices : journal d'époque, allumettes et pilules trouvées près du cadavre, gazette expliquant le programme (« Détective », un journal d'enquêtes policières, dans le ton, avec des pubs d'époque pour des munitions, menottes, jumelles...).
Ces deux jeux, tout comme les autres produits Infocom : *Zork 1,2 et 3,* (une trilogie sur des donjons réalistes, où la reflexion prime sur le combat), *Enchanteur,* (médiéval-fantastique avec une magie excellente), *Suspended* (un thriller de S.F.), *Hitch hiker* (le dernier né, encore de la S.F.), et d'autres à venir..., sont à conseiller vivement si vous comprenez bien la langue de Shakespeare (c'est d'ailleurs un excellent moyen de se perfectionner). Prévoyez tout de même un bon dico anglais-français, le vocabulaire est particulièrement recherché, et les longues descriptions nombreuses (on peut néanmoins les abréger).
Le prix de ces jeux oscille entre 400 et 700 francs. Mais la qualité des scénarii et la beauté des notices (parchemins avec un sceau, plan en carton et en couleur d'un vaisseau spatial, télégramme reçu par la victime..., seule la série Zork à des notices de qualité un peu inférieure) doivent vous inciter à en acquérir un, ne serait-ce que pour voir par vous même le plaisir qu'apporte un excellent jeu d'aventure. **Pour Apple.**

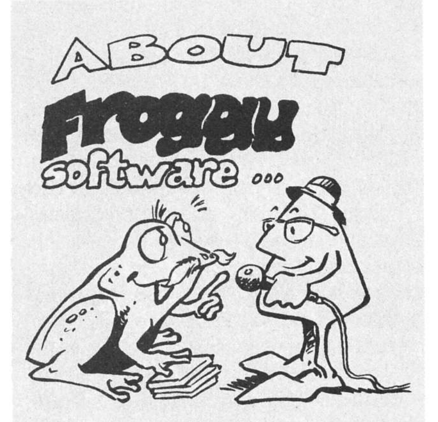
Olivier Tubach

cière n'est pas nouveau (voir apparté), mais la manière dont elle est traitée mérite toujours qu'on s'y attarde.
Le dialogue avec l'ordinateur se fait avec un verbe à l'infinitif suivi d'un complément (Ouvrir porte), ou par une phrase plus complète (Je veux ouvrir la porte). Le programme ne connait pas de formes conjuguées, hormis le « J'accuse » final (!). Le temps de réponse est honnête, mais la progression est difficile : les à-côtés du scénario auraient pu être plus fournis : pas question d'examiner une trappe au plafond, l'ordinateur ne donne sur elle aucun renseignement, et toute action agissant sur elle se solde par un « *cela ne vous avance à rien* ». Souvent, une seule commande débloque la situation. De plus, les ordres à donner sont parfois bizzares : « *Parler homme* » est l'abréviation de « *Je veux parler à l'homme* », qui est lourd à taper à la longue, surtout quand ledit homme (chauffeur de taxi de son état) vous demande une destination, et déclare ignorer tout des deux adresses que vous possédez et lui répétez sous toutes les formes. Il ne connait que « Mac-hahon » le nom de la tête de station où il attend le client, (un chauffeur de taxi débutant ?), et vous répond sans se démonter : « Vous y êtes déjà ». Frustrant !

Lorsqu'on est seul chez soi, durant le mois d'août et que l'on possède un ou deux micro-ordinateurs, que fait-on ? Trois possibilités s'offre à nous :
— faire ses propres jeux entre deux donjons, fatigant !
— on joue à ceux que l'on a déjà, lassant.
— on fait la chasse aux nouveaux logiciels, c'est ce que j'ai fait pour vous :
Ainsi, après quinze jours passés dans les boutiques de micro, voici un échantillon des meilleurs programmes pour ordinateurs familiaux.

EMPIRE

(MO5 - TO7 70 - CPC64)
Loriciels par Philippe Darmagnac
Tout d'abord, la présentation est pour le moins originale, car la cassette est en vente dans un package en forme de temple, déjà çà attire l'œil mais en plus on sent un programme différent des autres. Assez vite, on s'aperçoit que le système de jeu est suffisamment simple, mais il faut d'abord comprendre comment doivent s'enchaîner les actions économiques, stratégiques et diplomatiques. Toutes les bases habituelles des jeux de simulation sont utilisées ici.
Vous, César d'une des provinces de l'Empire, avez sous votre domination une ville et trois



Interview de Jean-Louis Lebreton

Olivier Tubach : Qu'est-ce que Froggy software ?
Jean-Louis Lebreton : Froggy software est une société française qui édite des jeux pour Apple, et principalement des jeux d'aventure.
O.T. : Qui compose l'équipe ?
J.-L.L. : Nous sommes trois, travaillant à mi-temps : Clotilde Marion, qui fait des scénarios ; Fabrice Gille, qui m'assiste pour la programmation ; et moi-même, qui fait les dessins et les programmes.
O.T. : Quelles sont vos réalisations antérieures ?
J.-L.L. : Tout d'abord : *Epidémie,* un jeu de S.F. humoristique, conçu par Fabrice et moi-même ; *Paranoiak,* par Fabrice et moi, ou comment retrouver son moral avec humour (ce jeu a reçu la Pomme d'or 1984) ; *Le crime du parking,* toujours par les deux mêmes, une enquête policière sordide mais drôle ; *Opération Mercury,* par Jean-Luc Villain, odyssée d'un sous-marin avec des ennuis de toutes sortes : météo, sabotage, tout l'équipage à diriger... ; *Même les pommes de terre ont des yeux* (voir article), sur un scénario de Clotilde, programmé par Fabrice et moi-même ; *Adapt,* un utilitaire pour les dessins double haute résolution...
O.T. : Quelle est la nouvelle politique de prix de Froggy software ?
J.-L.L. : Nous ne protégeons plus nos jeux, et les vendons autour de 200 F, en espérant que le piratage ne soit par trop fort, et que le prix relativement modique (la plupart des autres jeux ont un prix supérieur à 350 F au moins), nous permette d'en vendre plus...
O.T. : Quels sont les jeux bénéficiant de cette politique ?
J.-L.L. : Les premiers n'en ont pas bénéficié, seuls, *Même les pommes de terre...* et *Le crime du parking* sont commercialisés à 190 F (en théorie car il y a toujours des magasins qui augmentent les prix), et sans protection.
O.T. : Des projets en cours ?
J.-L.L. : Plusieurs, principalement des jeux d'aventure : *Le Gang des Puces* (qui sera accompagné d'un livre), *Apple maniac, Le mur de Berlin...* qui seront disponibles entre septembre et décembre 85.

villages, chaque village étant régi par un consul. Un village est dédié à un seul type de production : vivres, armes ou chevaux.
La production de vivres est essentielle : elle permet de fixer le niveau de population maximum et donc le nombre d'armes produites. Si le volume de vivres ne suit pas l'augmentation de la population, il y a risque de famine et de troubles que vos voisins, si aimables pourtant, ne manqueront pas d'exploiter. Pour envahir une province, il faut prendre ville et villages fortifiés, et pour assiéger il faut des catapultes. Comment éviter des attaques : en s'alliant avec un autre césar. Mais attention, ces alliances ne sont là que pour être rompues, donc méfiance. En général : ne brisez pas les traités à la légère et alliez-vous avec plusieurs « faibles » plutôt qu'avec un « fort » surtout quand il s'agit de votre propre territoire. Pour plus de détails, je vous renvoie au « Prince de Machiavel » (*).
Ceux qui connaissent *Fief* ne seront pas dépaysés : pour produire des vivres, il faut des moulins, pour envahire une province, il faut un leader...
Empire est un jeu à acheter.

(*) : petit point faible au niveau de la diplomatie : plutôt que des fiches de traité, il aurait été mieux de pouvoir tout négocier avec une règle style Pax Britanica.

Encore un jeu français :

LE RETOUR DU DR GENIUS

Loriciels par Laurent Benes pour **Oric**
Comme le titre l'indique, ce programme est la suite du *Manoir du Dr Génius* d'où le, maintenant fameux, docteur a finalement réussi à s'échapper. Il gravite, à l'heure actuelle, dans un vaisseau spatial et son but est de détruire la Terre (sujet oh combien usé jusqu'à la corde !).
Enfin, le monde est en danger ; vous voilà téléporté *(without error)* dans le vaisseau du diabolique docteur et le temps vous manque. Après avoir évité des flaques d'acide sur le sol et quelques autres détails de ce genre, on arrive facilement à la solution.
Au niveau des commandes, le vocabulaire est assez limité et l'analyse syntaxique un peu lente. Par contre, il est bien pratique de pouvoir sauvegarder le jeu en cours de partie. Pour le graphisme, rien à dire, il occupe tout l'écran et est assez bon.
Ce jeu n'est pas sans intérêt, d'ailleurs je ne compte plus les heures passées devant mon écran à essayer de sauver la Terre. Bref *Le retour du Dr Génius* est bien pour une machine comme l'Oric.
Voici maintenant quelques logiciels en anglais.

HEROES OF KARN, JEWELS OF BABYLON, FOREST OF THE UNKNOWN

Pour *Amstrad* par *Interceptor Software*
Trois en en, eh oui, j'avais peur de me répéter car ils se ressemblent beaucoup de par leur conception. Ce sont des programmes conversationnels dont le seul problème est le vocabulaire assez faible, il faut dire. La commande Help ne m'a pas été d'un grand secours. Les énigmes sont bien faites, vous pourrez soudoyer les gardes, tuer des wrights et voir des paysages époustouflants. En effet, la grande force de ces programmes, c'est leur graphisme. Dans les différents logiciels fleurs, bougies, bateaux ont l'air d'être en 3 D devant vous. Du point de vue dessin, ces programmes surclassent tout ce qui a pu être fait sur micro, à côté les graphiques Apple sont nuls. Chaque programme vaut aux alentours de 125 F. A voir.

ALIEN

Par *Ultimate* pour *Amstrad*
Droïd est un robot de la Xe génération (je ne les compte plus) et peut-être s'est-il perdu dans les souterrains de Mega-City ou dans les dédales de l'étoile noire, mais une chose est sûr : il faut l'en sortir. Dans ce jeu, mi-arcade, mi-aventure, vous le guidez avec le joystick pour lui faire parcourir l'immense labyrinthe qu'est *Alien.* Il suffit d'appuyer sur le bouton pour le faire sauter, tourner et déjouer tous les pièges, placés sur le parcours (trappes, boulets...). Bref, un jeu plein de rebondissements pour ceux qui apprécient le genre. Le graphisme est excellent, un dessin animé ; de plus, le son est égal à ce que l'on fait de mieux sur l'Amstrad. La cassette est vendue avec une notice explicative, pour 150 F. Achetez-la !

BATTLE FOR MIDWAY

Battle for Midway est un wargame sur ordinateur (**Amstrad** ou **Commodore 64)** qui tient aussi du jeu d'arcade et nous verrons pourquoi au moment des combats.
Dans ce jeu, l'ordinateur commande les Japonais et le joueur les Américains. La victoire de l'un ou de l'autre est fonction du nombre de porte-avions coulés.
Côté japonais, il y a 3 flottes avec en tout 5 porte-avions : le Kaga, l'Agaki, le Soryu, et le Hiryu et le Hosmo qui fait partie du corps principal. La force d'occupation possède 61 navires dont 2 supports d'hydravions, c'est la première unité mobile qui possède les 4 autres porte-avions.
Côté Américain, il y a la 16e Task Force avec le Yorktown et finalement l'aéroport de Midway.
La carte affichée à l'écran montre les environs de Midway, il y a aussi les deux patrouilles de reconnaissance, la TS16, la TS17 et (pour le 1er niveau) les lignes d'attaque de la Force japonaise. Le combat commence le 4 juin 1942 à 4 h. Les conditions de la victoire sont simples : pour un porte-avion coulé, le joueur américain doit en couler 2 japonais.
Pour les Américains, le premier travail est de repérer les flottes japonaises - elles apparaissent sous la forme d'un J blanc sur fond rouge - puis de leur envoyer les bombardiers. Le lancement des avions se fait en les montant sur le pont puis en les faisant décoller. Une fois en vol, il suffit d'indiquer la position de la flotte japonaise. Attention : il faut obligatoirement que la flotte soit dans la zone de vision de la patrouille : dès qu'il y a contact entre la flotte et les bombardiers, le combat a lieu.
Pendant les combats, le joueur peut tirer sur les avions, si c'est une alerte aérienne, ou sur les bateaux à l'horizon, si c'est une alerte maritime, ainsi vous pouvez jouez tour à tour le rôle du Japonais et de l'Américain. Cette séquence « jeu d'arcade » ne modifie en rien le résultat des combats qui sont calculés par l'ordinateur.
Pour prendre connaissance du résultat des combats, il faut demander un rapport à l'avion de reconnaissance, pour les bâtiments japonais, ou appuyer sur 1, 2 ou 3, pour les Américains.
Le livret, en anglais, est très complet. Il contient même des indications sur les tactiques à adopter, ainsi que l'historique de la bataille de Midway. Mais rassurez-vous, ce jeu est assez simple et vous comprendrez vite comment il s'utilise.
Ce logiciel fait en Grande-Bretagne par Alan Steel est l'un des meilleurs sur Amstrad et c'est plus qu'une simple initiation aux wargames.
Battle for Midway (140 F) de **PSS**

DETECTIVE STORY

Avec les jeux d'aventures, les jeux du type enquête sont assez appréciés des joueurs. Detective Story est à mi-chemin entre ces deux types : on se déplace dans la ville et on mène une enquête qui peut être dangereuse, une vraie vie de détective quoi.
Les enquêtes (« les » car elles sont générées aléatoirement par **l'Oric)** se déroulent à New-York et ce n'est pas une ville calme, loin de là ! En effet, le meurtrier tentera tout pour vous ralentir ou vous éliminer. Pour vous déplacer, vous avez la marche à pied ou la voiture (gare aux excès de vitesse : 4 PV et c'est le retrait de permis de conduire, surtout que les taxis sont en grève).
Malheur à vous si vous tombez dans un embouteillage, vous perdrez 4 heures. Or, ce temps est précieux car vous avez un nombre de jours limité (fonction du niveau de difficulté), pour découvrir et arrêter le coupable. Chaque interrogatoire, fouille et déplacement, vous prendra du temps ; de plus, il vous faudra retourner souvent à votre bureau pour prendre le matériel dont vous avez besoin. Il y a 4 objets à votre disposition : la loupe pour identidier les indices, le pistolet pour intimider ou vous défendre, le mandat de perquisition et le mandat d'arrêt.
Les indices retrouvés près de la victime et la façon dont elle a été tuée vous faciliteront la tâche ; quant à l'examen des papiers, la visite d'un inconnu, ils vous permettront d'établir une liste de suspects.
Du point de vue graphisme, c'est réussi : que ce soit pour sélectionner la destination de votre prochaine visite ou pour visualiser les lieux où vous enquêtez, les ressources de l'Oric sont bien utilisées.
Un seul regret : ne pas avoir la possibilité de stocker une enquête en cours sur cassette. En conclustion, que dire de plus ? pour 149 F, achetez-le !
Detective Story de **No man's land.**

Alain Faure

LES NOUVEAUTÉS....



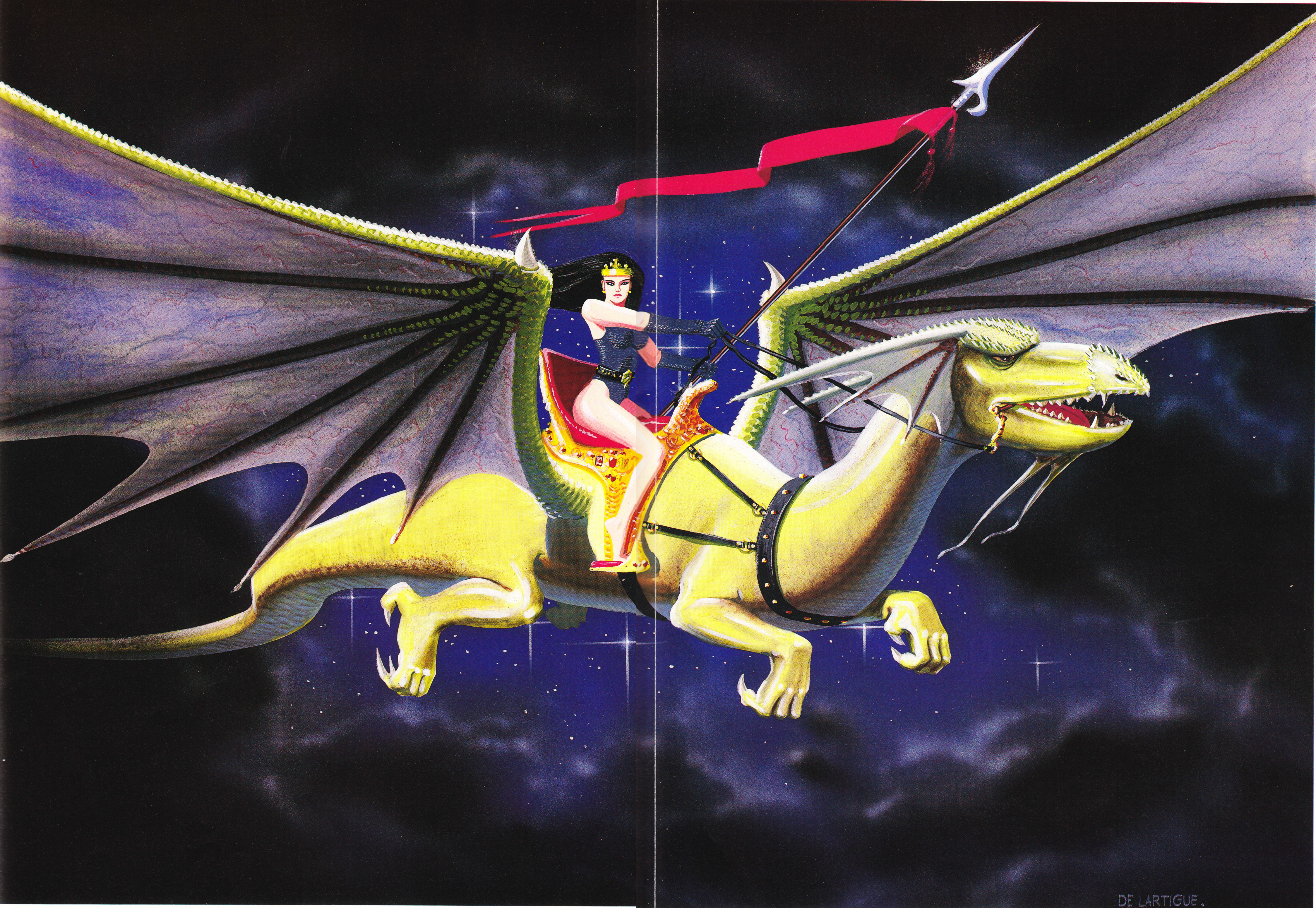




.... Les Relais-Boutiques JEUX DESCARTES sont les premiers à vous les proposer

LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : (93) 87.19.70 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. : (91) 54.02.14 - 17000 LA ROCHELLE : LA MARELLE 42, rue Saint-Yvon Tél. : (46) 41.40.20 - 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE, Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle, Tél. : (61) 23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : (56) 52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : LE CERF BLANC 2, rue Chrestien Tél. : (67) 66.28.95 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : (47) 66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25bis, cours Berriat Tél. : (76) 87.93.81 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques-Rousseau Tél. : (40) 73.00.25 - 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. : (40) 22.58.64 - 45000 ORLÉANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. : (38) 53.23.62 - 49000 ANGERS : LA BOUTIQUE LUDIQUE 12, rue Bressigny Tél. : (41) 87.41.85 - 54000 NANCY : JEUX JOHN 7, rue Stanislas Tél. : (8) 332.17.50 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. : (8) 340.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. : (97) 64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. : (8) 733.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. : (20) 54.01.80 - 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER LATIN 3, rue Blatin Tél. : (73) 93.44.55 - 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. : (7) 837.75.94 - 71000 MACON : JEUNE FRANCE 108, rue Carnot Tél. : (85) 38.33.41 - 74000 ANNECY : NEURONES Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. (50) 51.58.70 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche, 40, rue des Écoles Tél. : (1) 326.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite, 15, rue Montalivet Tél. : (1) 265.28.53 - 76000 ROUEN : ÉCHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : (35) 71.04.72 -80000 AMIENS : MIMICRY 12, rue Flatters Tél. : (22) 92.38.79 - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. : (94) 62.14.45 - 85000 LA ROCHE-SUR-YON : AMBIANCE Place du Marché Tél. : (51) 37.08.02 - 94210 LA VARENNE SAINT-HILAIRE: L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac Tél. : 283.52.23 - 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. : (41) 22 562 35 27.


DE LARTIGUE.

Petites Annonces

Faute de place, certaines annonces arrivées fin mai/début juin n'ont pu être passées. Si c'est le cas pour la vôtre, et si votre message est toujours d'actualité, acceptez nos excuses, et envoyez-le nous de nouveau, nous le ferons passer en priorité.

Vente, achat

— Vds **War of Ring** 150 F. **Sorcier** 80 F. ou 200 F les deux. Olivier Girard - 52, route de Nîmes - 30200 Bagnols-sur-Cèze. Tél. : (66) 89 75 36.

— Vends **wargames et modules D & D.** Liste contre enveloppe timbrée. J.-Pierre Bouscarle - 5, avenue de la Libération 04400 Barcelonnette.

— Echange **East & West** contre autre jeu wargame international Team. Philippe Morin. Tél. : 028 78 65. (annonce piégée... boum).

— Cherche **Runes N° 1** et **Expert Set** en français. Emeric Mignotte 11, rue de Liépure -67100 Strasbourg.

— Vends **Ultime Epreuve** 60 F **les Chroniques** 110 F le tout 150 F - Etat neuf et modules. Tél. : (4) 454 34 67 - Laurent Lasserre (Oise).

— Vends pas cher, bon état, peu servi **Les Blindés** 30 F. **les Bleus& les Gris** 40 F Sylvain Alberteau - Le Mesnil-Durand 14140 Livarot.

— Vends **Cry Havoc** + **Siège** avec règles en français 250 F. ou échange contre **Légendes** -Tél. : 423 25 58 - Compiègne (60). Contacter M. Henri.

— Vends **L'Appel de Cthulhu (VF)** + **supplément** + **la Trace de Tsathogghua** + **le cache** + **30 figurines.** Le tout : 450 F. (val. 700 F) - Bertrand KEMPF. Tél. : (29) 82 59 00.

— Vends règle de base de **Middle Earth Role Playing.** Prix à débattre. Tél. : 288 61 59 - 1, rue Erlanger - 75016 Paris. Emmanuel Guibert.

— Vends **Dungeon Master Guide** - très bon état, à débattre. Emmanuel Guibert - 1, rue Erlanger - 75016 Paris - Tél. : 288 61 59.

— Vends **Oric I et cassettes -wargamer 25** (Gettysburg). Vincent Barnaud - Les Grand'Terres - 26320 St-Marcel-les-Valence. Tél. : (75) 58 70 68.

— Help ! Besoin argent ! vds **DMG, D & D Basic,** neufs 150F 130 F **Synthèse vocale Oric** + **carte hère** - état neuf : 450 F (val. 750 F) - J.F. Perfettini -Tél. : (94) 57 34 12.

— Achète **J & S N°s 1, 3, 4, 6.** Nicolas Bernier - 02490 Vermand 48, Grand' Rue Attilly. Tél. : 16 (23) 66 53 20.

— Achète tous **scénarios** à prix réduit pour **Cthulhu** + **écran et son scénario** - Yann Bocquenet - 2, Le Petit Bosquet - 13109 Simiane. Tél. : (42) 69 42 94.

— Vends **D & D (base)** 100 F **Diplomacy 70 F. Mai 68** 80 F. **Wohrom** 90 F. **Players handbook** 80 F. **War of the Ring** 100 F. Perrault 15, Place Ferry -Lorient - Tél. : (97) 21 76 45.

— Vends **Sanyo PH C 25** (très bon état) + **manuel** + **10 K7 jeux** + **synthétiseur** + **2 joysticks :** 2 200 F Jean-Paul Tournier. Tél. : (61) 97 04 02.

— Vends **modules D & D** B2 et B4 70 F les deux. Etat moyen. J.C. Salmon - 4, rue Saint-Edme - 89410 Béon par Cezy.

— Vends **C & S** jamais servi cause double emploi ; écrire Gaudefroy S.T. - 2, allée des Violettes - 94240 - L'Hay-les-Roses. Prix : 200 F.

— Echangerais **programmes spectrum 48 K** - Daniel Calvet -10, Place Camille Desmoulins -11300 Limoux. Tél. : (68) 31 45 68.

— Vds **Okinawa, Legio 7, DMG, PHB, MM, G & S, Fiend Folio, Top Secret.** M. Maillard -Tél. : (20) 88 11 95 - 12, rue D. Bailleul - 59155 Faches-Thumesnil.

— Achète **DQ Nvlle édition** -prix environ 100 F + échanges D & D - J. Baptiste Besnardeau - 38250 Lans-en-Vercors. Tél. : (76) 95 43 74.

— DM fauché achète **Middle Earth** (Ice) + **Middle Earth Guide Book.** Ecrire à Patrick Bass. Ch. Rionza - 31020 Renens - Suisse.

— Echangerais **programmes pour CBM 64.** Vends **boîte de base D & D + 1 module + dés :** 120 F. Franck Thorin - 2, rue Martin 16230 Mansle.

— Vends **K7 MO5** intox et 20e Cyberlarbe Pulsar II. Yeti 120 F la K7 état neuf. Tél. : 062 96 87 -Stéphane après 19 h 30. 78190 Trappes.

— Vends **Norge** 50 F + **Guderian** 60 F + **PZ Krieg** 150 F + **Fortress Europa** 110 F + **Gettysburg** 130 F. Tél. : (50) 46 27 90.

— Vends **Yomkippur** 130 F **East & West** 100 F et cherche désespérément les **4 premières batailles de Napo** (SPI). Tél. : 489 34 51. Olivier.

— Vends **AD & D + D & D** (boîte de base) 100 F. Tél. : (20) 52 70 57 après 18 h.

— Vends **Légio 7** et **Tablin** 100 F + **World of Wonder** 100 F + **Thieves World** 100 F (les 3 250 F) - Olivier Perrin - à Vaux-le-Pénil. Tél. : 452 44 54.

— Vends ou échange **Chroniques de Lynaïs** (150 F) contre **Appel de Cthulhu.** T.B.E. Appeler Franck à Vierzon. Tél. : (48) 71 57 01.

— Cherche **wargames napoléoniens, règles françaises.** Maurice Soulet - 21, rue Noël Sylvestre - 34500 Béziers.

— Vends **Decline & Fall** 80 F + **Zargo's Lords** 100 F + **Runes 1 et 2 :** 20 F Julien Eyraud - Tél. : 052 04 91.

— Vends **Bataille de la Marne, Okinawa** - TBE - 110 F chacun + **extensions Amirauté** 25 F. Madec Franck. Tél. : (77) 52 32 12.

— Vends **Bataille de la Marne - Plan Barbarossa** - TBE - servi une fois - 100 F chaque. Florent Hivert - 25, place de la République - 21000 Dijon.

— Vends **Oric 1 48 K** Péritel : 800 F + Nbrx livres et magazines 400 F + 8 K7 et nbrx programmes 400 F ou 1 200 F le tout.

— Vends **magnéto K7** radiola RA 310 (TBE) 300 F. Vds anglais : **D & D basic** set 1979 + **Star Fleet Battles** + **Wizards** 150 F le tout. Tél. : 16 (75) 31 03 87. Denis Mathias.

— Vends pr **Apple II** Drive av. contrôleur + manuel + disq. Dos. 3.3. Prix : 1 500 F M. Bégaud - Issy-les-Moulineaux. Tél. : (1) 644 43 14.

— Vends boîte de base **Runequest** (anglais). Ecrire à Marie-Laure Muracciole - 59, bd. Gillibert - 13009 Marseille. Tél. : (91) 73 63 96.

— Vends - échange : **Ave Tenebrae, Runequest, D & D + B2 + B3 + B4, U.E. + 2 scénariis, C & S, Légendes + accessoires.** Appeler Ronic au (93) 32 60 22.

— A vendre **collection de wargames.** Prix à débattre (majorité de SPI) Olivier Deltreil. Tél. : 052 95 56 après 20 h - 78 Chevreuse.

— Achète les **1001 nuits** env. 110 F. Stéphane Mathey - 5, avenue de France - 88000 Epinal ou (29) 34 43 35 après 18 heures.

— Vends **War & Peace, Trirème, Dernières Batailles de Napo** - Tous bon état 150 F chaque. J. Loriol - 9, rue Brocq -47000 Agen - Tél. : (53) 96 08 22.

— Vends **Atmos 48 K** + péritel + L K7 + K7 + adaptateur. Ecrire M. Michel Taupiac - 7, allée St-Jean - 64 Pau. Tél. : (59) 02 54 09 le samedi ou dimanche.

— Echange nbrx **progs C 64** (400) et **Amstrad** (+ 100) CTR wargames. Ch. en part. Amirauté, S.L., War & Peace. Stéphane au (20) 36 14 08 après 18 h.

S.O.S Partenaires

— Cherche adversaire **pour initiation wargames sur figurines.** Pratique avec quelques amis, Space Opera, D & D et Légendes. Tél. : (21) 92 98 45 à **Boulogne-sur-Mer.**

— Sylvain cherche des joueurs de rôle **(Méga, D & D)** dans la région de **Saint-Etienne.** Tél. : (77) 25 89 01.

— Cherche partenaires pour **AD & D et Légendes Celtiques** dans la région de **Rouen.** Philippe Ségal. Tél. : (35) 33 82 48 le soir.

— Cherche **joueurs de JdR sur Chambéry** (AD & D, RQ, Légendes, Middle Earth). Appeler Jérôme Moland au (79) 85 08 49.

— Débutant cherche personne habitant **Gonesse** dans les Maroniers pour m'aider dans les **wargames avec figurines** (15 mn). Tél. à Frédéric au 987 57 93.

— Cherche partenaires pour **AD & D** dans la région de **Bordeaux.** Appeler Fabien Lim au (56) 28 16 38 entre 8 h et 10 h du soir, et 9 h à 12 h le matin.

— Cherche groupe de joueurs pour **D & D, C & S, S.O., Bushido, C.O.C....** région de **Charleroi en Belgique.** Frédéric Maton. Tél. : 071 31 06 86.

— Joueur solitaire recherche groupe de **D & D** où s'insérer dans la région **Lorient.** Contacter Erwann au 21 34 50 entre 19 h et 21 h.

— Je cherche à **Saint-Germain** à apprendre à jouer à **Call of Cthulhu.** Tél. : 451 33 13. Merci d'avance.

— Cherche adversaires pour **wargames** quelconque dans la **région paloise.** M. Michel Taupiac - 7, allée St-Jean - 64000 Pau. Tél. : (59) 02 54 09 le samedi ou dimanche.

— Cherche partenaire pour **Légendes** et **Call of Cthulhu sur Versailles et Paris.** Xavier Pocquet - Tél. : 954 46 72. Urgent !

— **MJ Méga** attend à **Aulnay** et région de Paris des joueurs pour ses scénarios. Maurent Masson - 17, avenue de la Réunion. 93600 Aulnay.

— Cherche fana mili pour **S.L., Amirauté** et jeux opérationnels **Paris.** Daniel Claude - 83, rue du Fg Poissonnière - 75010 Paris.

— Cherche joueurs pour **AD & D** + ou — expérimentés pour se rencontrer et former un groupe. Tél. : Ndjimi 44 89 15 -**Bordeaux** (âge 12 à 16).

— Cherche partenaires (16 ans) dans région de **Charleroi** pour JdR (D & D, Ap. de Cthulhu, Méga, ETC...). Delhalle Damien - 45, rue des Hauts-Droits - 6280 Gerpinnes (Belgique).

Divers

— Gardien cherche documentation précise sur **Boston en 1920** (plan,...) ou autre ville des U.S.A. Téléphonez avant envoi : Rodolphe 16 (40) 63 21 27.

— Qui participerait à la **création de jeux d'aventure** ou de rôle (sur tout micro) ? Ph. Derulle - 69, Impasse des Mésanges - 50000 Saint-Lô.

— **Echange idées** sur Behind Ennemy Lines, Twilight 2000, Aftermath + JdR perso sur NAM ou MadMax. G. Hakim -10, Allée des peupliers - 91940 Les Ulis.

— Je cherche des joueurs d'**Amirauté pour tester un programme** de gestion du jeu sur Amstrad. Alain Borrel - (1) 358 53 94 région parisienne.

— Possesseur **Amirauté** cherche **annuaires, répertoires de Navires IIe guerre mondiale** (bas prix) - Laurent Alberrich -9, rue d'Espagne - 09120 Vernolle.

Clubs

— Cherche aventuriers dans la région de **Gramat** pour **monter un club.** Pascal Pénot - 8, avenue Louis Mazet - 46500 Gramat (Lot).

— Recherche nouveau téléphone du Club « Le Mythe au Logis » à Châteauroux -S'adresser à E. Robelot - Tél. : 34 82 89. Merci.

— Cherche animateurs et joueurs **pour création club** D & D, et Wargames sur **Angoulême.** Tél. : après 20 h au (45) 95 40 15.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

a decouper ou photocopier

A envoyer à Casus Belli.
Service Petites Annonces.
5. rue de la Baume. 75008 Paris.

TEXTE A INSERER (ecrire en capitales)
Classement vente. achat materiel divers club cherche adversaire





L'ENFER DU DECOR
Le Glyphe Quadrillé



Scenario: B.MERCIER

Dessin: E.LE-COZ





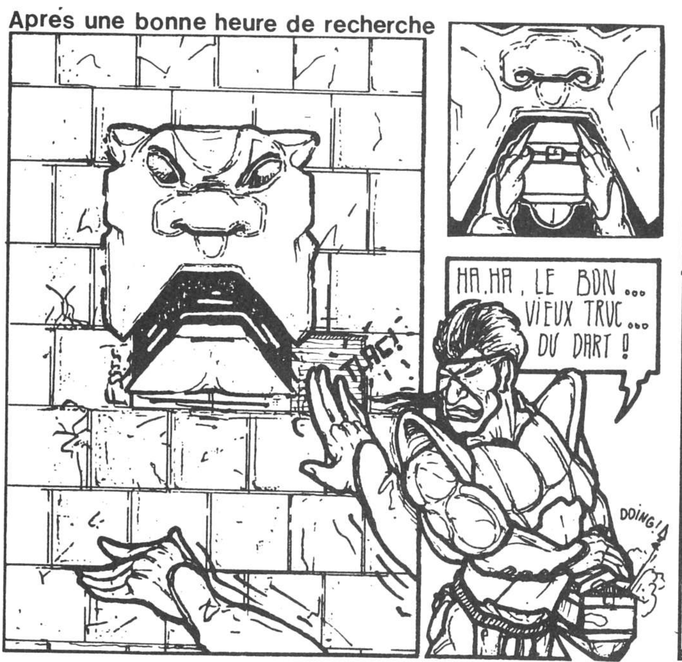


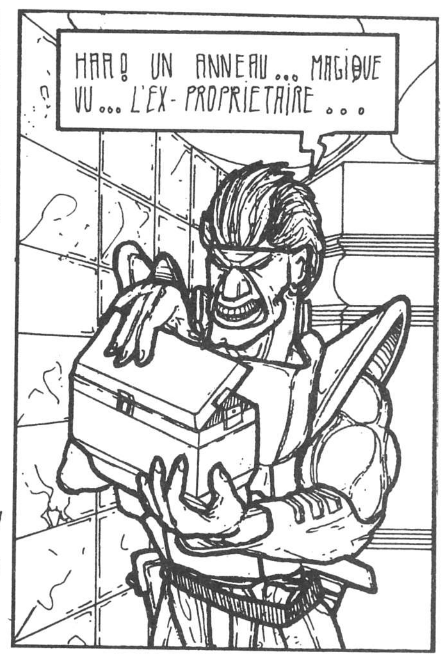






Aprés une bonne heure de recherche







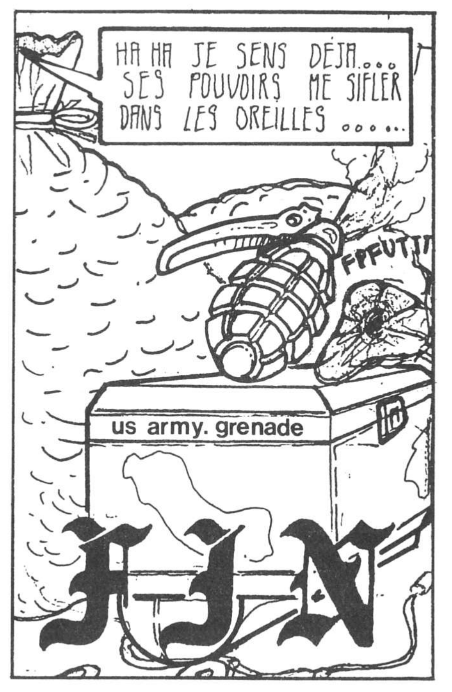






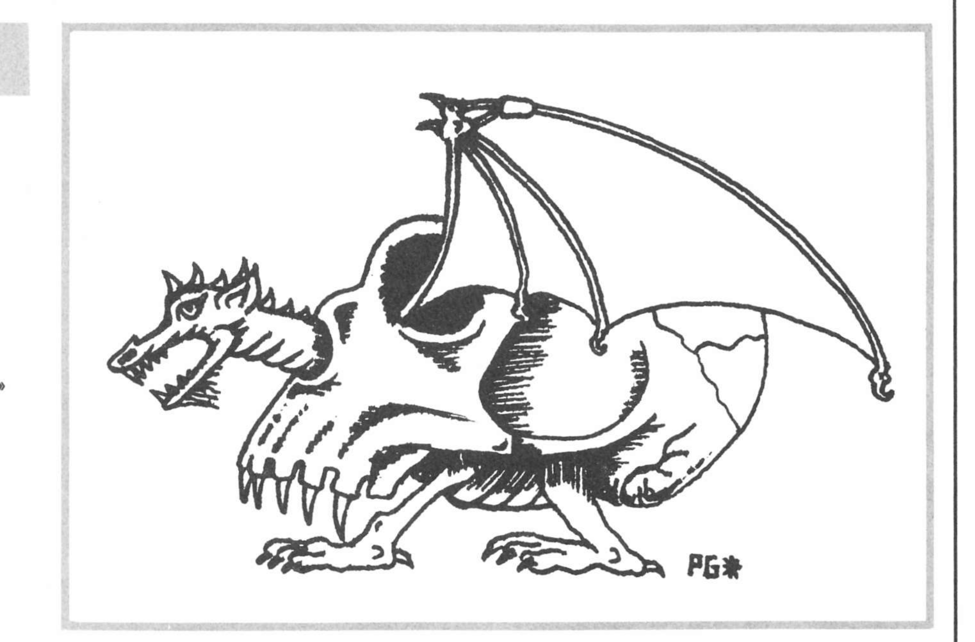








LE DRAGONET



Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 2-12
Classe d'armure : 6, 3 (crâne)
Mouvement : 10"/20"
Dés de vie : 2 + 4
% dans l'antre : 70 %
Trésor : voir ci-dessous
Attaques : 1 morsure/1 « coup de crâne »
Dégâts : 1-4/2-8
Attaque spéciale : fumée
Défense spéciale : —
Résistance à la magie : totale
Intelligence : animale
Alignement : CN
Taille : petite
Capacités psioniques : —
XP : 90 + 3 HP

Le Dragonet est le lointain descendant d'un dragon rouge ayant subi un sort de diminution constante et dont la progéniture a dégénéré au cours des siècles : le Dragonet a une intelligence animale, il ne parle ni n'utilise la magie, par contre il est immunisé contre toute sorte de magie. Il ne possède pas de souffle de dragon, mais il émet à la place un jet de fumée qu'il peut utiliser 1-4 fois par jour et qui dure 3-8 rounds (1d6 + 2). On ne trouve cet animal que dans certains souterrains riches en ossements et carcasses diverses. En effet, en fin de croissance, le Dragonet poussé par l'instinct, se met à chercher une carcasse susceptible de lui fournir une protection supplémentaire. C'est ainsi que l'on voit la majorité des Dragonets « équipés » d'un crâne d'humanoïde, mais il n'est pas rare d'en rencontrer avec des carapaces de tortue et même avec des morceaux d'armure ou des casques.
Les Dragonets vivent en communauté mais, de caractère très coléreux, ils se battent souvent entre eux et doivent périodiquement se trouver de nouvelles protections. Par contre, si la communauté est menacée, ils se battent tous pour la défendre. Leur défense est très particulière : ils volent tous à la suite des uns les autres et foncent sur les intrus. Ils attaquent à coups de crocs, mais surtout à « coups de crâne », lors de leurs passages en piqué. Leur fumée est très gênante (-1 au toucher) et du fait de leur petite taille, il est difficile de les toucher en vol (— 1 au toucher).
Tel son confrère dragon, le Dragonet est très intéressé par les trésors et la plupart du temps, il est à la recherche de pièces de monnaie avec ses compagnons. Chaque Dragonnet possède 1-5 pièces de chaque métal qu'il garde bien à l'abri de son « crâne ».
Ces petits êtres adorables peuvent être adoptés en 2 mois par un personnage de moralité chaotique, à condition de leur fournir des crânes de rechange à chaque fois que les anciens se brisent. (Et les crânes, on n'en trouvent pas partout !).

Philippe Germain



L'IGNIFUGE



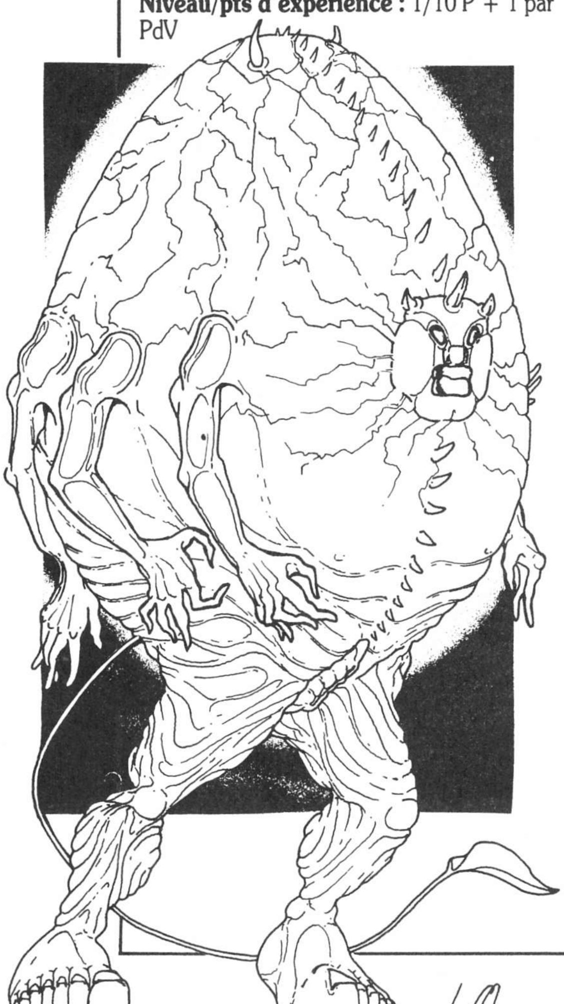
Avec un peu de chance (4 % par niveau, une fois par jour), un druide ou ranger perdu dans la steppe pourra repérer cet arbuste dont les baies, de couleur noire, ont la propriété de protéger du feu certains matériaux. Il pourra ainsi prélever une (75 %) ou deux (25 %) poignées de baies de leur support végétal et traiter de la manière qui suit, une ou deux de ses possessions, à moins d'en faire don (de les vendre ?) à un ami-confrère-suivant - aventurier - marchand de son choix.
Il faut faire bouillir pendant environ une heure une poignée de baies dans un litre d'eau. On

obtient, après décantation, un bol de liquide incolore, visqueux comme de l'huile, avec lequel il faut traiter l'objet à ignifuger. Bien entendu, seuls les objets faits d'une matière capable d'absorber un liquide (bois, rotin, cuir, tissu, etc...) peuvent être traités et gagner alors une résistance totale aux feux normaux et un bonus de + 4 à leur jet de protection contre des feux d'origine magique.
Tout passage à l'eau (sous la pluie par exemple) réduira de 50 % cette résistance et trois bains ou douches forcés annuleront complètement les bénéfices de l'opération (1er passage : 50 % des dégâts d'un feu normal et + 2 pour le jet de protection ; 2e passage : 25 % et + 1 ; 3e passage : plus rien). Un lavage délibéré rendra le tissu normal du premier coup. La pluie n'aura pas d'effet sur le bois, le rotin ou le cuir, profondément imprégnés lors de leur traitement. Le parchemin, lui aussi, peut être traité de cette façon, mais il craindra l'eau et deviendra de nouveau complètement vulnérable au feu s'il est mouillé une seule fois.
Bien que disponibles en quantités réduites (un bol de produit permet de traiter deux feuilles de parchemin, ou une bourse en cuir, à titre indicatif...), l'Ignifuge a de multiples utilisations : en plus d'une résistance au feu pour les parties du corps couvertes de tissu traité, elle permet de faire son feu de camp dans une corbeille en rotin, de transporter des braises dans une bourse en cuir, de rendre un *scroll* insensible au feu, ou d'empêcher un bouclier, en bois bien sûr, d'être abîmé par des flèches enflammées. On aurait même vu (mais c'est un secret) un druide, après s'être trempé les deux mains dans cette préparation, sortir des choses indéfinissables d'une marmite d'huile bouillante ; il parait même que çà se mange...

Philippe Bidégaray

L'OVUM ANGUINUM

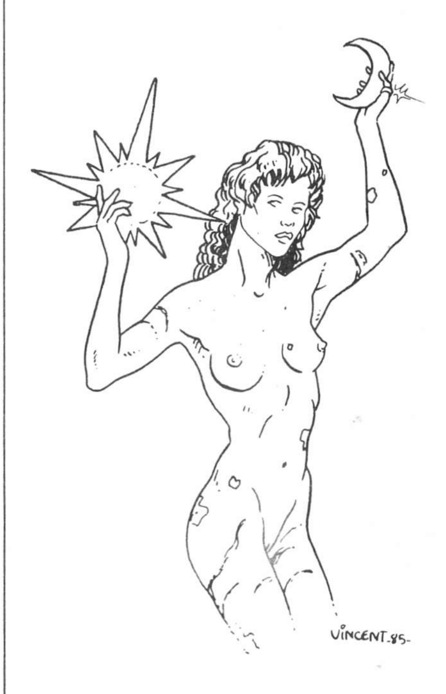
Dés de vie : 3d8
Fréquence : très rare (peut-être 50 dans tout l'univers)
Nbre d'apparition : 1
% dans le repaire : 100 %
Type de trésor : aucun
Nbre d'attaques : aucune
Taille : de 1,50 à 7 m de haut
Dommages : aucun
Attaque spéciale : non
Défense spéciale : voir plus loin
Résistance à la magie : standard
Intelligence : quasi absente
Alignement : neutre
Niveau/pts d'expérience : 1/10 P + 1 par PdV



Cet énorme œuf de Pâques doté d'un faciès sans vie, de 8 bras ballants et de pieds énormes est un Ovum Anguinum. C'est un véritable zombie qui vit dans les cavernes les plus profondes et les plus retirées. Il est tellement « crétin » qu'il ne répond pas aux attaques puisqu'il ne les comprend pas. Il se laisse donc terrasser sur place s'il est attaqué. Presque aveugle, muet et sourd, ce n'est qu'un pondeur. Son seul système de défense réside dans le fait qu'il dégage continuellement une odeur infecte causant 2 à 8 points de dégâts (jet de protection applicable) par round. S'abstenir de respirer par le nez ou par la bouche est l'unique moyen d'y échapper. L'horrible odeur a raison de n'importe quel baillon ou masque sauf s'ils sont en acier. Cette puanteur se répand jusqu'à 600 mètres autour de la bête mais n'a de sérieux effets qu'à 60 mètres autour d'elle.
Et pourtant cette puante larve est recherchée par le monde, et a une inestimable valeur. L'Ovum Anguinum est la seule bête dans l'univers capable de mettre au monde naturellement n'importe quelle créature d'essence magique ou non, si toutefois on lui insémine artificiellement la semence d'un mâle du monstre souhaité.
Un « marquis » possédant un Ovum Anguinum peut multiplier tous les monstres (quels qu'ils soient) qui gardent son château. Il faut néanmoins que le foetus du monstre soit 2 mètres plus petit que l'Ovum lui-même soit 5 mètres au mieux.
L'Ovum a aussi la particularité de mettre la moitié du temps qu'il aurait fallu à la femelle du monstre en question pour accoucher. L'Ovum Anguinum peut mettre bas de 21 à 30 fois (1d10 + 20) avant de mourrir d'épuisement. D'un prix élevé, entre 50 000 et 200 000 GP, l'Ovum coûte autant pour aménager sa couche et ainsi empêcher que l'odeur qui s'en dégage n'indispose ou ne tue les créatures étant à 600 m à la ronde. Il permet de reproduire des créatures bien plus chères que lui et rapidement, aussi est-il bien intéressant.

Emmanuel Le Coz

LA STATUE THERMIQUE



Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1
Classe d'armure : 0
Mouvement : 12"
Dés de coup : 5
% dans l'antre : 100 %
Type de trésor : un anneau magique
Nombre d'attaques : 2
Dégâts par attaque : 2-8/2-8
Attaque spéciale : si les 2 attaques portent, il y a un choc.
Défense spéciale : —
Résistance à la magie : voir ci-dessous
Intelligence : —
Alignement : N
Taille : normale
Capacités psioniques : —
XP : 500 + 6 HP

Cette statue représente une jeune fille portant un soleil dans sa main droite et un croissant de lune dans sa main gauche. Elle porte un anneau brillant à un de ses doigts et elle le protège. Si on lui retire l'anneau, elle s'anime et attaque son voleur jusqu'à ce qu'elle ait récupéré l'anneau.
Lorsqu'elle s'anime, un de ses bras s'enflamme et l'autre se couvre de glace. Si les deux bras touchent le même round, son adversaire reçoit un choc (un chaud et froid !) et doit faire un jet de 4d6 sous la constitution :
— jet réussi : 1-8 pts de dommages supplémentaires
— jet raté : 1-8 pts de dommages + jet « System Shock Survival », jet réussi évanoui 1-6 tours ; jet raté mort.
Une fois son adversaire hors de combat, la statue récupère son anneau, au besoin en broyant la main ou le doigt du voleur. Si elle continue à être attaquée, elle poursuivra le combat jusqu'à élimination de ses opposants.
La statue est insensible aux attaques sur l'esprit (Sleep, Hold, etc...)

Pascual Carrasco



– LES PROBLÈMES D'APPROVISIONNEMENT EN MATIÈRES PREMIÈRES

La Musique des Orcs

**Un extrait des chroniques de Krikork
Ancien Chef de Guerre des Urul'ug.
Alors qu'il n'en était qu'au début de sa longue carrière.**

Ah ! Monsieur, ça fait bien plaisir d'avoir quelqu'un pour vous écouter. Avec tous ces gens qui refusent de vous parler sous le prétexte que vous êtes un Orc. Comme si nous n'avions pas nous aussi des choses intéressantes à raconter. Mais laissez moi vous placer le décor...

C'était la semaine dernière et j'allais rendre visite à Gorok, notre shaman. Il faut vous dire que nous avions dépouillé (retiré de leur peau) une bande d'elfes, et avions ramené les sachets d'herbes qu'ils transportaient. Il parait que c'est grâce à ces arômates que ces batards aux yeux verts voient l'avenir et supportent l'ennui de leur trop longue vie. Comme je suis musicien (je connais les dix-septs sortes de tambours), j'ai demandé à Gorok de me montrer le futur de la musique. Il mit donc les herbes dans une pipe de hobbit, grands fumeurs devant Grumph, et me la donna.

Ce fut proprement horrible. Les humains étaient partout mais, surtout, ils avaient perverti notre belle musique de guerre pour en faire de la musique de danse et pire encore. Ils appelaient ça le Orc'N Orll ou encore le Hard Orc. Me faire ça, à moi qui connait les soixante-six variations sur attaque de ferme, entendre cette horreur. J'en frissonne encore.

Mais tenez, comme vous m'êtes sympathique, et que vous n'êtes pas trop bavard, je vais vous expliquer les rudiments de notre belle musique traditionnelle orc.

Tout d'abord, il y a les instruments qui se rangent en deux catégories : les tambours et les trompes. Je passerai rapidement sur les trompes, qui sont peu nombreuses, et qui, à mon avis sont réservées à ceux qui n'ont pas le rythme.

Ainsi la trompe Ur'Tronk est droite, longue de 90 centimètres et très évasée en son bout. Elle est en métal de cuivre et a un son éclatant. On s'en sert surtout au moment des redditions et des remises de butin.

La trompe Or'Tronk est bien plus utile. Longue de 75 centimètres, en bois et en métal de fer, elle est légèrement courbe et s'élargit très rapidement pour devenir cylindrique. Son rôle est de sonner haut et clair pour les actions de regroupement, de charge ou d'encerclement. Elle n'a pas à être subtile. Lorsque l'on entend Or'Tronk, cela veut dire que la bataille a été si facile que la tactique importe peu. Cela veut aussi dire qu'il n'y aura pas de quartier et que le pillage personnel est vivement conseillé.

Mais nous arrivons au tambour, instrument noble s'il en est. Chaque tribu orc a son tambour totem fétiche et aux grands rassemblements, ou aux grandes batailles, chacun doit être capable de reconnaître les tribus à la fois par les couleurs, les dessins, les formes, les sons et les rythmes. Ainsi moi, Krikork, que certains appellent le malfaisant, ai eu pendant 6 mois l'honneur d'être Frappeur de Totem. Notre tambour se nomme d'après notre tribu, les Urul'ug. Sa forme est simple et belle, un cylindre de bois de 60 centimètres de diamètre sur 25 de haut. Il est décoré des couleurs jaunes et blasons lie de vin. Quant à la fabrication, c'est le secret de la tribu. Enfin, son hymne chante trois roulements de tonnerre : la naissance, la guerre et la mort au champ de bataille.

Après viennent les seize autres sortes de tambours. Je ne vous embêterai pas avec chaque, certaines ne sont que des variations du même type. Mais quatre est un bon nombre, et je m'y tiendrai.

En un, si je puis me permettre, vous avez le Tim. Petit tambour plat avec des cercles de fer sur le pourtour. On s'en sert en tapant dessus de la main ou en le secouant. C'est le seul tambour que chaque Orc peut porter sur lui. Il a un rôle d'intimidation. Avant l'attaque, alors que l'on est proche et visible, on sort le Tim. On l'agite doucement, doucement, puis de plus en plus fort, en le frappant de plus en plus vite avec le coude du bras qui tient l'épée. Le tout se termine par la bordée d'injures traditionnelles avant chaque coup de main.

Le deuxième tambour s'appelle Dum. Il est très haut, 1 m 20, et très étroit, la largeur de deux paumes. De plus, il est fin en son milieu. Il existe une variation évasée, mais toujours avec une peau très fine et très tendue, qui se nomme Tudum. Ces tambours s'utilisent avec les mains, paumes et doigts, et son usage est réservé aux fêtes et aux préparations de guerre. Ils rythment la prise des armes et le départ du village.

Plus classique est la famille des Dom, tambours cylindriques à peau épaisse et au fond ouvert. Le modèle courant est le Dom. Lorsqu'il est posé sur trois pieds, il devient le Zudom. Si sa taille est imposante, ce sera le Bodom. Ce sont des tambours fixes, de manœuvres et de communications. Ils indiquent, depuis le commandement proche, la formation à adopter et transmettent les rapports vers l'arrière.

Enfin, je vous parlerai des Bam, les tambours de marche. Le Bam simple est une version du Dom classique, mais avec une peau sur le fond, une courroie sur le travers et une taille un peu inférieure. C'est le Bam qui chante nos longues migrations. Notre plus récente innovation est le Tabam, un tambour à deux peaux, très peu épais et à la résonance claire. C'est lui que vous avez entendu pour notre dernier défilé.

Mais je parle, je parle et vous vous impatientez mon brave Hilgni. Vous aimeriez savoir quel est le sort qui vous est réservé. Et bien, je peux vous dire que vous allez avoir la chance de votre vie, connaître la plus haute récompense que puisse faire un Urul'ug à un Dundin. Vous allez connaître le secret de fabrication de notre Totem. C'est tout simple : sa fabuleuse sonorité vient du tannage de la peau d'un Nain par les mains de nos femmes.

Post-Scriptum de Gorok le shaman :
Dans sa précipitation, notre brave Krikork a oublié de vous parler d'un point essentiel de l'art du tambour : le choix de la frappe. Alors que certains ne se servent que de leurs mains, il faut apprendre à connaître les trois sortes de baguettes.

Tout d'abord la Kang, qui est un bout de bois large courbé à son extrémité. On frappe la peau avec la partie extérieure du coude.

Plus difficile à fabriquer, mais plus efficace, j'ai nommé la Tang. Baguette fine de bois dur, comportant un bout en forme de noisette. Le son est toujours clair avec une Tang.

Et enfin, vous pouvez utiliser la Bang, qui est une baguette avec une boule de chiffon enroulée à son extrémité. Le son est plus étouffé.

Et que Grumph vous aide à détruire vos ennemis.

Pierre Rosenthal



La Justice

Et vous croyez vous en tirer comme ça, mon Gaillard ?...

Vous allez enfin pouvoir résoudre vos problèmes juridiques (qui doivent être nombreux), enfin éviter le jugement du M.J. (qui fait part ou d'une indulgence irresponsable ou d'un sadisme malsain). Désormais, vous ne chiperez plus de pommes sur les étalages, mais vous pourrez martyriser vos esclaves à loisir. En ces temps-là, la justice était rendue par des juges (plus sévères) ou par des jurés (pris au hasard parmi les citoyens). Personnellement, je vous conseille les juges pour les petits crimes et les jurés pour les grands (il y aura plus de suspens).
Pour résoudre ces affaires juridiques, vous cumulerez les pourcentages de la table « Circonstances ». « D.M. » signifie le libre arbitre du meneur de jeu (il faut bien lui laisser certaines libertés). Vous rajouterez le résultat à 50 %, vous obtiendrez ainsi un premier pourcentage (que vous gardez précieusement).
Le meneur de jeu propose alors une « peine » qu'il choisit selon les chances qu'elle a d'être acceptée par le jury. Pour calculer ces chances, il additionne son premier pourcentage à celui de la case correspondant à la catégorie de crime et à la peine demandée. Et... enfin... il jette les dés qui vous feront connaître le verdict, à votre plus grande joie, sans parler de l'accusé qui sera fou d'enthousiasme.

Remarques :
— Un jet de dés raté signifie l'acquitement d'où l'importance pour le M.J. de bien choisir la peine.
— En cas de plusieurs crimes, on se rapporte à la colonne du plus important et on rajoute le pourcentage en italique, à côté du n° de catégorie correspondant au crime le moins important.
La Table des Crimes est à prendre à titre d'exemple pour se faire une idée de la justice à l'époque. En effet, tous les crimes imaginables par vos inventifs joueurs ne peuvent figurer dans cette table ; non plus que certains crimes spéciaux et souvent très « locaux » tels le port de la moustache (symbole de l'ennemi du seigneur local) ou se serrer la main (signe de ralliement d'une secte hors-la-loi), etc...

Catégories des crimes

Catégorie n° 1
Meurtre, incendie, vol ou attaque à main armée, espionnage, trahison militaire, désertion, sacrilège religieux, meneur d'émeute, complot contre le pouvoir, évasion, vente de poison, vol d'objet magique, violation de sépulture.
Catégorie n° 2
Contrebande, braconnage, détournement de fonds, coups et blessures graves à un représentant de l'ordre, vol de bétail ou de grain, vol de propriété terrienne, vol important, fabrication clandestine d'armes, hébergement de criminel, achat de poison, tentative de meurtre.
Catégorie n° 3
Coups et blessures entraînant un handicap, coups et blessures à un représentant de l'ordre, refus ou impossibilité de payer les impôts, meurtre d'esclave ou de serf, vol de nourriture, vol moyen, recèle, vente de drogue, vol d'armes.
Catégorie n° 4
Petit vol, insultes à un représentant de l'ordre, racket, retard au paiement des impôts.
Catégorie n° 5
Utilisation de la magie au dépend de la victime, rapines, accident de la route, insultes.
Catégorie n° 6
Etat d'ivresse sur la voie publique, tapage nocturne, refus d'obeissance à un représentant de l'ordre.

Circonstances

1 — Juge ou juré de même race que l'accusé (— 5).
2 — Juge ou juré de même race que la victime (+ 10).
3 — Juge ou juré de même métier que la victime (+ 10).
4 — Juge ou juré de même classe sociale que l'accusé (— 10).
5 — Juge ou juré de même classe sociale que la victime (+ 20).
6 — Accusé esclave ou serf (+ 60).
7 — Victime esclave ou serf (— 60).
8 — Accusé appartenant à une classe sociale, riche ou influante (— 30).
9 — Victime appartenant à une classe sociale, riche ou influante (+ 25).
10 — Crime à tendance religieuse (+ 25), (qui touche à la religion).
10bis — Comté très religieux (0, + 30) D.M.
11 — Crime à tendance militaire (+ 25), (qui touche l'armée).
11bis — Comté en guerre (+ 30).
11ter — Accusé ayant prouvé une grande bravoure au combat (— 20).
12 — Victime n'ayant pas pu se défendre (+ 15).
13 — Crime gratuit (+ 15).
14 — Aveux spontanés (— 5).
15 — Délit de fuite (+ 10).
16 — Accusé récidiviste ou ayant déjà été condamné (+ 15).
17 — Récidive ou circonstances atténuantes (— 50, + 0) D.M..
18 — Plaidoirie de la défense (s'il y en a une), (— 20, + 0) D.M..
19 — Discours de l'accusation (0, + 20) D.M..
20 — Cas du juge (+ 10).
21 — Justice mal ou bien rendue (— 20, + 20) D.M..
22 — Victime bienfaiteur ou héros du Comté (+ 20).
23 — Accusé bienfaiteur ou héros du Comté (— 15).
24 — Opinion publique (si elle influe)˄— 15, + 15) D.M..
25 — Juge ou juré menacé ou corrompu (?) D.M.
26 — Preuves indiscutables (+ 0), douteuses (— 10), réfutables (— 25) ; un manque de preuves entraîne un non-lieu.
27 — Alibi (s'il existe) : assez plausible (— 20), pas très crédible (— 10).
28 — Témoignages nombreux (+ 10), moyens (+ 0), peu nombreux (— 10).
29 — Victime étant un criminel (— 70, — 20) D.M. (selon le type de criminel).
30 — Crime prémédité (+ 20), crime involontaire (— 25).

Cyril Rayer



CATEGORIES DE CRIMES							PEINES
1 *65 %*	**2** *55 %*	**3** *45 %*	**4** *35 %*	**5** *25 %*	**6** *15 %*		
0 %	—	—	—	—	—	1	Mort + torture et pas de sépulture.
5	0 %	– 10 %				2	Mort sous la torture.
10 %	5 %	0 %	– 10 %			3	Mort ou bagne à vie (à mort).
20 %	10 %	5 %	– 5 %	– 15 %		4	Confiscation des biens et expulsion du pays ou ablation de membre (s) (selon le talion).
25 %	15 %	10 %	0 %	– 10 %	– 20 %	5	Torture publique ou travaux forcés pendant 10 + 1d10 ans.
30 %	20 %	15 %	5 %	– 5 %	– 15 %	6	Expulsion de la ville, amende importante ou travaux forcés pendant 6 + 1d4 ans.
35 %	25 %	20 %	10 %	0 %	–10 %	7	Interdiction de port d'arme, grosse amende ou 1d6 ans de prison.
40 %	35 %	25 %	15 %	5 %	– 5 %	8	Expulsion de la ville ou du Comté pendant 5 ans + 1d4 ou amende moyenne.
45 %	40 %	30 %	20 %	10 %	0 %	9	Amende ou 6 mois de cachot ou engagement forcé dans l'armée pendant 2 ans.
50 %	45 %	35 %	25 %	15 %	5 %	10	Réparation des dégâts sous forme de travaux forcés et dirigés ou 3 mois de cachot.
55 %	50 %	40 %	30 %	20 %	10 %	11	Petite amende ou expulsion d'un an du territoire.
60 %	55 %	45 %	35 %	25 %	15 %	12	Augmentation d'impôts ou 1 mois de cachot.
65 %	60 %	50 %	40 %	30 %	20 %	13	Amende faible, dédommagement en nature ou 20 jours de cachot.
70 %	65 %	55 %	45 %	35 %	25 %	14	Assignation à résidence pendant 2 mois ou interdiction de fréquenter les lieux publics (1 an).
75 %	70 %	60 %	50 %	40 %	30 %	15	Pilorit, excuses publiques ou 15 jours de cachot.
80 %	75 %	65 %	55 %	45 %	35 %	16	Acquittement avec sursis faible ou 10 jours de cachot.
90 %	80 %	70 %	60 %	50 %	40 %	17	Acquittement avec sursis faible ou 5 jours de cachot.
100 %	85 %	75 %	65 %	55 %	45 %	18	Acquittement ou 1 jour de cachot.



L'apparition

Il devait se produire quelque chose ce soir là.
La nuit orageuse avait pris possession de la maison. L'air lourd et humide se déversait par les fenêtres grandes ouvertes, sans réussir à apporter la moindre fraîcheur à la chambre où se reposait Sébastien Duval.
Il était déjà presque minuit et Sébastien luttait avec acharnement contre l'insomnie en relisant, sans grande passion, un traité consacré à la vie exemplaire de Bernadette Soubirou. Son pyjama de flanelle collait à sa peau moite comme un linceul d'enterré vivant. L'angoisse s'était emparée de lui et il n'arrivait pas à se débarasser d'une sourde appréhension : quelque chose rôdait dans les ténèbres, là dehors, juste à la frontière de l'univers visible...
Sébastien relisait pour la dixième fois la page trente-deux de son livre, lorsqu'il entendit résonner sinistrement le premier des douze coups de minuit. Il sursauta. Soudain, un vent glacé venait de s'engouffrer dans les rideaux. Figé d'effroi, Sébastien réalisa enfin pourquoi il se sentait si mal à l'aise : il était seul !!!
Onze coups sonnèrent encore au clocher perdu dans la nuit. C'est alors que l'orage éclata. La lumière de la lampe de chevet vacilla un court instant avant de s'éteindre. Sébastien se leva nerveusement et tenta de s'orienter dans la chambre obscure. Il lui fallait trouver le bureau, il y avait des bougies dans le tiroir du bas. Il ferma prestement les fenêtres et progressa précautionneusement dans le noir. Bang ! Son genou heurta violemment un objet solide, il savait au moins où était le bureau.
C'est à ce moment là qu'un éclair déchira les ténèbres, illuminant un court instant la chambre. Sébastien vit alors qu'il y avait quelque chose sur le bureau. Quelque chose qui n'aurait pas dû s'y trouver :
UNE BOÎTE !
Il prit une bougie et commença à étudier l'objet.

Le jeu qui sent le soufre

La boîte était rectangulaire et plate. Elle semblait faite de carton et sa face supérieure était ornée d'une illustration qui glaça le sang de Sébastien alors qu'il la contemplait à la lueur blafarde d'une bougie. Elle représentait une gargouille semblant menacer une ville endormie du haut de son clocher de cathédrale. La « bête » donnait l'impression qu'à tout instant elle risquait de se retourner pour vous fixer d'un regard plus embrasé que l'enfer même. Cette image avait un titre : « Maléfices. Le jeu de rôle qui sent le soufre ». On aurait dit une sombre invite...
Subjugué, Sébastien réalisa qu'il était possible d'ouvrir cette boîte. Il hésita un moment, mais sa curiosité l'emporta sur sa prudence. Il souleva le couvercle.
Il vit d'abord un livret, qui lui sembla contenir d'étranges règles. Puis un

autre, qui lui paraissait consacré à des « scénarios ». Il trouva ensuite vingt sinistres lames de tarot et une sorte de paravent cartonné reprenant sur l'une de ses faces l'illustration du couvercle de l'apparition. Sans vraiment comprendre, il sut qu'il s'agissait d'un écran de Meneur de Jeu. « Un écran de Meneur de Jeu ? » D'où avait bien pu lui venir cette idée saugrenue ?
Enfin, il découvrit au fond de la boîte dix feuilles de « personnages » et deux feuilles de « Meneur de Jeu » destinées à reprendre les indications principales portées sur les précédentes. L'ensemble était complété par deux objets, de forme vaguement ovoïde, couverts de chiffres allant de 0 à 9.
Sébastien aurait bien voulu en rester là. mais il avait déjà conscience d'être pris au piège d'une indicible machination ; la chose était parée de la beauté du diable !

L'envoûtement

Il ouvrit le premier livret.
C'était bien d'un jeu dont il s'agissait, un jeu qui devait permettre à quatre ou cinq joueurs de vivre des aventures fantastiques ayant pour cadre la France des années 1870 à 1914. Il y était proposé d'incarner des personnages, aux professions et origines diverses, dont le but était de combattre le Malin et ses serviteurs. L'époque choisie aurait pu sembler rebutante et pourtant, il n'en était rien. C'était celle de la construction de la Tour Eiffel, des premières voitures, de Blériot... et surtout, c'était une époque de mystères, dont Gaston Leroux et Maurice Leblanc s'étaient faits les chantres.
Le texte était clair, facile à comprendre. Les règles étaient d'une incroyable simplicité, tout en étant très loin d'être simplistes. Comment celà était-il possible ? Le jeu donnait l'impression évidente d'avoir été « pensé ». Après une section de règles bourrée d'exemples et de conseils, un texte bien conçu proposait une étude succinte de l'univers de jeu assortie d'un essai sur la magie.
Sébastien aurait voulu pouvoir se voiler la face, hurler d'horreur ou brandir un crucifix. Mais il ne pouvait déjà plus réagir, le charme du jeu le contraignit à aller jusqu'au bout.
Il apprit donc que pour créer un personnage, il suffisait de deux jets de dés : un pour connaître son Age, l'autre pour déterminer sa Constitution, son potentiel vital. Ensuite, il n'y avait plus qu'à choisir son Etat Civil (nom, profession, etc...). Partant de ces élements, il était possible de définir ses Capacités (Aptitudes physiques, Perception, Habileté et Culture Générale), des sortes de compétences générales. Un chapitre complet était consacré aux Aptitudes Intellectuelles, décomposées en Ouverture d'Esprit (tendance au rationnel et résistance à la folie) et en Spiritualité (tendance à l'irrationnel et résistance aux possessions démoniaques).
Le chapitre suivant abordait les sujets très mystérieux du Fluide (sorte d'énergie magique aux multiples utilisations), des combats, du surnaturel et de la magie. (Un avertissement précisant bien que ces notions relevaient du ressort exclusif du Maître de Cérémonie, ou Meneur de Jeu ; il est inutile, ici, d'encombrer inutilement l'esprit d'éventuels joueurs).
Puis, il était fait mention de ces cartes de tarot bizarres que Sébastien avait remarqué en ouvrant la boîte. On les appelait « Le Grand Jeu de la Connaissance ». Elles étaient essentiellement destinées à modifier les attributs des personnages en simulant l'influence du destin sur leur développement. Un joueur devait tirer cinq cartes pour son personnage (en respectant un rituel bien particulier), il pouvait appliquer immédiatement l'effet des quatre premières, mais la dernière était réservée au Meneur de Jeu qui, seul, pouvait en prendre connaissance et tirer les conclusions qui s'imposaient. L'idée de ce tirage était proprement étonnante, car ce processus permettait également d'avoir des renseignements concernant le caractère d'un personnage et son comportement.
Et, tout à coup, Sébastien comprit le système de jeu et il eut envie de hurler : « Bon sang, mais c'est *SIMPLE !* ».

Le Miracle de la Table des Palliers

Il suffisait d'une seule table de référence pour régler tous les problèmes pouvant se présenter en cours de partie. Selon les Capacités d'un personnage, la difficulté de la tâche à accomplir et le résultat d'un jet de dés de pourcentage, la Table des Palliers indiquait, en une seule lecture, si le personnage réussissait et COMMENT il réussissait. En effet, si l'échec était unique, la réussite pouvait être de quatre types : A, B, C ou D ; A indiquant la perfection et D un succès limité. Tous les jets de dés pouvant être ainsi appréciés, le Meneur de Jeu devenait un véritable arbitre. L'idée, si elle n'était pas absolument révolutionnaire, était tout simplement excellente.
Euphorique, Sébastien lut ensuite la fin des règles avant de se saisir de l'autre livret contenu dans la boîte et qui proposait deux scénarios.

Terribles aventures !

Non ! Nous ne révèlerons rien de compromettant sur ces deux aventures. Sachez seulement qu'elles étaient intitulées « La Malédiction de Fontevrault » et « Une Etrange Maison de Poupée ». Sachez aussi que Sébastien fut fasciné par leur richesse et leurs détails. Elles parlaient de paranormal et de démons. Bref, elles étaient passionnantes. Inutile d'en dire plus.

La certitude de Sébastien

Maintenant, Sébastien se souvenait. Il avait connu, en d'autres temps, dans une autre vie, des jeux impies qui abordaient des sujets vaguement similaires à celui de Maléfices. Mais ce dernier n'avait que peu à devoir à « L'Appel de Cthulhu » (!) et à « Chill » (!!). Sa simplicité en faisait un jeu très abordable à des débutants et ses fondements historiques étaient d'une indéniable qualité. Une qualité dont bénéficiaient tous les accessoires contenues dans la boîte : illustrations d'époque, dessins superbes, etc... Il ne faisait aucun doute que Maléfices était un très bon jeu. Sébastien ne voyait pas, désormais, comment il pourrait s'abstenir d'y jouer et d'y rejouer avec le plus grand plaisir.
Mais, il fallait en savoir plus sur les créateurs dont les noms ornaient le couvercle de la boîte. Ces noms étranges ne lui étaient, d'ailleurs, pas tout à fait inconnus. Il savait que Guillaume Rohmer avait participé un temps à l'extraordinaire et ambitieux projet « Légendes », alors que Michel Gaudo faisait profession de scénariste dans le domaine souvent décrié de la bande dessinée.
Ne sachant comment les joindre matériellement, Sébastien décida de faire appel à Eugénie Desmoulin, une de ses amies, qui s'adonnait occasionnellement au spiritisme dans les salons de son hôtel particulier.

Autour du guéridon

Les mains et les pieds étaient joints. L'encens répendait une fragrance capiteuse dans le salon obscur. L'horloge martelait inéxorablement l'écoulement d'une éternité. Sébastien avait peur. Il ne pouvait que deviner l'expression tendue de la médium de l'autre côté du guéridon. Il imaginait son visage décoloré, alors qu'elle prononçait d'une voix forte, au léger accent russe, la question fatidique : *« Esprits, êtes-vous là ? »*.
Deux silhouettes nébuleuses prirent lentement consistance au bout de la pièce. Alors qu'elles gagnaient en précision, il était possible de mieux les détailler : il y avait là un homme sans âge et moustachu (qui se présenta comme étant l'entité « Michel ») accompagné d'un garçon plus jeune aux cheveux bouclés (dont le nom était « Guillaume »).
Suivit un étonnant dialogue.

Conversation avec l'au-delà

— Qu'est-ce qui vous a amené à créer un jeu ?

Michel Gaudo : Nous avons commencé à jouer à toutes sortes de jeux de rôle, comme tout le monde. Petit à petit, nous avons constaté que si l'on jouait beaucoup, on le faisait trop souvent sans prêter aux rôles l'attention qu'ils méritaient. C'était gênant. Guillaume et moi avons donc eu envie de créer un jeu laissant une plus grande part à l'expression et à l'aspect théatral des choses. Nous avons eu envie de faire le jeu auquel nous aurions aimé jouer.
— Maléfices est un nom bien étrange pour un jeu. Pourquoi avoir choisi celui-là ?
Guillaume Rohmer : Pourquoi pas ? C'est un bon nom, qui est synonyme de magie et de sorcellerie, ce qui correspond tout à fait au thème du jeu. Maléfices a pour cadre la Troisième République et la Belle Epoque. C'est une période qui n'est pas trop éloignée de la nôtre et qui a connu un regain du spiritisme, des sociétés secrètes et de ce genre de choses.

Rationalisme et irrationnel s'affrontaient alors franchement, ce qui avait parfois bien des aspects farfelus et amusants. C'était une période charnière incroyablement riche en bouleversements de tous ordres.

M.G. : Nous avons effectué des recherches approfondies et nous avons rencontré de nombreuses personnes érudites, telle madame Lecordelier, qui nous ont permis de fonder le jeu sur des éléments tout à fait réels.

— Comment situeriez-vous Maléfices par rapport à l'Appel de Cthulhu, par exemple ?

G.R. : L'Appel de Cthulhu est le jeu du fantastique Lovecraftien, il reste typiquement américain. Maléfices a pour thème LE Fantastique et laisse, lui, une large part à l'humour. L'Appel de Cthulhu est un jeu excellent, mais le nôtre a une optique plus simple, plus directe : il est différent...

— Pourquoi la simplicité des règles ?

G. R. : Au stade de la conception, nous nous sommes rendus compte que le sujet envisagé n'avait pas besoin de règles complexes. L'Heroïc-Fantasy et la S.F. impliquent de nombreuses situations qui exigent des règles techniques. Mais à partir du moment où vous avez un jeu axé sur l'interprétation des personnages, vous n'avez plus besoin de règles complexes.

M.G. : C'est notre conception du jeu de rôle. Maléfices n'a rien à voir avec un wargame, même camouflé. Il nous a fallu près de deux ans de travail pour arriver à un résultat simple. Epurer un jeu est loin d'être une tâche facile.

— La simplicité ne risque-t-elle pas de nuire au réalisme du jeu ?

G. R. : Le réalisme est la chose la plus subjective qui soit pour un jeu ! Il est impossible d'atteindre au réalisme parfait, quelle que soit la complexité de vos règles. Le réalisme, en terme de jeu, n'est qu'une appréciation. Pour nous, c'est la jouabilité qui est importante. Les règles ne sont que des aides au bon sens. Ce qui est nécessaire, est suffisant !

M. G. : C'est vrai ! Une partie devient intéressante quand l'univers réel commence à s'estomper. Un excès de règles nuit à l'existence d'un décor imaginaire. Le jeu de rôle c'est du rêve. La technique, comme au cinéma, ne doit pas apparaître.

— Vous avez une vision assez théatrale du jeu de rôle ?

M. G. : Tout à fait. Nous voudrions faire prendre conscience aux gens qu'ils ont du talent. La créativité appartient à tout le monde. C'est pourquoi Maléfices est un jeu de communication, il est nulle part question de niveaux et de points d'expérience. Les personnages évoluent dans leur tête.

— Quels projets avez-vous établis pour le futur ?

M. G. : Nous vous promettons déjà qu'il n'y aura pas de règles avancées, seulement des idées avancées. Pour l'instant, nous avons pour objectif de publier un scénario par mois. Ensuite, nous deviendrons quotidiens, mais certainement pas la première année (rires spectraux). Nous tenons particulièrement à ce que ces scénarios soient vendus à moins de soixante francs. Deux modules vont sortir presque en même temps que le jeu. L'un aura pour cadre la Bretagne et l'autre se passera à Versailles. D'autres suivront, dont un numéro spécial intitulé « A la lisière de la Nuit », qui sera consacré à la magie et à la sorcellerie. Ce dernier projet a pour particularité de proposer une sorte de rencontre avec madame Judith Lecordier, une personne qui ne tient que modérément à être connue, mais que l'on peut considérer comme notre inspiratrice en matière de surnaturel. Certains pourraient la qualifier de « sorcière » (quel mot barbare !), cela peut paraître curieux à notre époque, mais il y a certaines traditions...

— D'autres projets ?

G. R. : Oui, énormément ! Tout d'abord un bestiaire, puis une série de scénarios consacrés à des personnages célèbres de la littérature populaire, comme Harry Dickson, Fantomas, Arsène Lupin, Rouletabille, etc... Sont également prévus des suppléments ayant pour thèmes d'autres pays : l'Angleterre (Ah, le Londres de Jack l'Eventreur !), l'Allemagne, sans oublier notre « fantastique épopée coloniale ». Pourquoi n'irions-nous pas courir après la casquette du père Bugeaud ?

— Mais, quel est votre but derrière tout cela ?

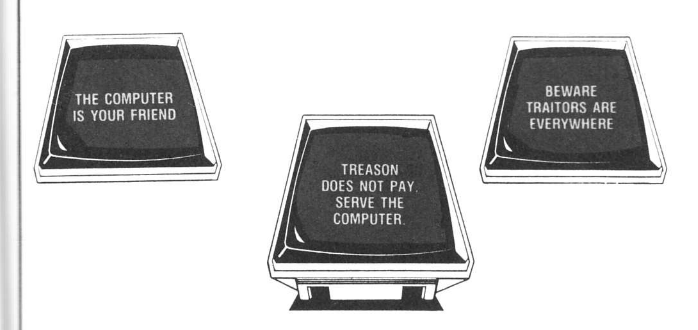
G. R. : Devenir créateurs de jeux du quinzième niveau...

M. G. : ...et, pourquoi pas, *Maîtres du Monde !*□

Prochain épisode : Maléfices est édité par Jeux Descartes.

Jean Balczesak

PARANOIA



Paranoïa est un jeu de rôle de science fiction édité par West End Games, qui se déroule au 22e siècle sur un thème particulier post-apocalyptique.

Historique

Après la 3e Guere Mondiale (fin du 20e siècle !), les cités survivantes sont gérées par des complexes d'ordinateurs. Alors qu'une période de paix dure depuis 1992, en 2087, un cataclysme naturel provoque la rupture des liaisons dans le réseau interconnectant les villes et la mise en état d'alerte du complexe de l'une d'elles. Or, la remise en service du réseau ne suffit pas pour que l'ordinateur central contrôlant cette ville repasse en état normal. Non seulement il reste en état d'alerte, mais il est persuadé que toutes les autres villes sont tombées aux mains d'un ennemi extérieur ! Du coup, dans la confusion qui suit, chaque complexe croit être le seul non envahi et coupe toutes liaisons avec les autres. Ils sont tous devenus *PARANOÏAQUES*.

Style du jeu

Un coup d'œil aux illustrations suffit pour en être convaincu : malgré le thème austère, nous sommes devant un jeu humoristique. Ici, à l'opposé du jeu d'enquête style l'Appel de Cthulhu, les informations sont en général inaccessibles. En effet, l'ordinateur classe d'une part les humains et d'autre part les informations, en niveaux de sécurité, allant de l'infra-rouge (bas) à l'ultra-violet (haut). Il n'accceptera de délivrer à un personnage que celles qui sont d'un niveau égal ou inférieur au sien. Après tout, il se méfie !

Une application de ce principe avant même de jouer :
— le gamemaster handbook est classé ultra-violet ;
— le player handbook est classé rouge (niveau le plus bas pour un personnage). Donc un joueur ne peut connaître que le player handbook lorsqu'il débute dans ce jeu !

Impitoyablement, l'ordinateur omniprésent cherche donc à éliminer les traitres ! Or, la possession d'informations d'un niveau supérieur au sien est toujours considéré comme une trahison... Malheur au joueur surpris à consulter le gamemaster handbook ! Malheur au personnage qui sauve sa peau en réussissant à utiliser une arme d'un niveau supérieur ; s'il est repéré, il va la perdre aussitôt.

Pendant le jeu, les joueurs ne savent plus dans quel monde ils vont évoluer et presque rien sur la mission qui leur est confiée. Et bien sûr, poser des questions est très mal vu par l'ordinateur.



Complexité

Pour le joueur, c'est assez simple. Il ne sait rien, se méfie de tout et essaie de survivre dans un monde complètement paranoïaque. Pour le maître de jeu, la situation est différente. Le jeu est complexe, car il fait interférer :

— L'ordinateur central dont le but est de faire fonctionner et de protéger la ville en se protégeant lui-même bien entendu.

— Les Hauts Programmeurs, personnages mythiques de niveau ultraviolet qui s'assurent une existence confortable en modifiant la programmation de l'ordinateur central.

— Les Services Centraux, chacun voulant rendre son service le plus indispensable possible.

— Les nombreuses sociétés secrètes qui veulent, selon les cas, détruire les ordinateurs, les robots, revenir à l'âge d'or ou encore glorifier l'ordinateur-Dieu.

Toutes ces factions aux intérêts contradictoires interfèrent sans cesse et compliquent beaucoup les tâches du MJ.

ELEMENTS DU JEU

L'ordinateur central

C'est un ensemble de systèmes informatiques gérant toute la vie d'une cité. On l'appelle aussi « le complexe ». Il est par principe paranoïaque et se méfie de tout le monde. Sa programmation est ancienne et totalement inadaptée à la situation actuelle.

Les services centraux

— **La Sécurité Interne :** elle maintient l'ordre et pourchasse les traîtres.

— **Les Services Techniques :** ils assurent l'entretien et le fonctionnement de la ville.

— **Les Services Administratifs :** ils gèrent la population et jouent le rôle de police de l'esprit.

— **Les Forces Armées :** elles défendent la cité contre les attaques extérieures.

— **La Logistique :** elle s'occupe de la production agricole et industrielle.

— **Les Services de l'Energie :** ils maintiennent la production énergétique et sont responsables des transports.

— **La Recherche et le Développement :** ils mettent au point les nouvelles technologies, surtout des armes.

— **Les Unités Centrales :** ce sont un peu les commandos de l'ordinateur.

Les Sociétés secrètes

Une vingtaine de sociétés secrètes cohabitent dans la ville, chacune avec ses buts, ses dogmes, ses statuts. Certaines sont (à leur insu) connues et tolérées par l'ordinateur. Elles sont alors plus ou moins contrôlées par la Sécurité Interne. D'autres sont très fermées et totalement inconnues de l'ordinateur. Elles sont alliées ou rivales selon leur but et leurs méthodes d'action.

L'appartenance d'un personnage à une société secrète lui permet d'accéder à des informations, des objets, des armes, qui ne sont pas de son niveau de sécurité. Mais en contre-partie, il doit effectuer, pour elle, des missions qui peuvent être en contradiction avec celles demandées par l'ordinateur...

Les personnages

Passons au plus intéressant pour les joueurs. Le personnage ! Ses caractéristiques se classent en deux catégories :

— primaires, elles se tirent avec des d10.

— secondaires, elles de déduisent des primaires.

Caractéristiques primaires : Force, Endurance, Agilité, Habileté manuelle, Intuition, Personnalité, Aptitude à la mécanique, Pouvoir mental.

Caractéristiques secondaires : des bonus/malus aux dommages, aux compétences.

Niveau de sécurité : tout personnage a un niveau de sécurité, rouge pour les débutants, orange, jaune, vert, etc... Ceci correspond à un niveau d'expérience.

Services Centraux : tout personnage appartient à l'un des huit Services Centraux.

Sociétés secrètes : tout personnage appartient obligatoirement à une société secrète illégale.

Pouvoir de mutant : tout personnage possède un pouvoir de mutant soit physique (superforce, supervue, etc.), soit mental (empathie, suggestion, intuition, etc.), soit psionique (télépathie, télékinésie, lévitation, etc.). Ces sales mutants sont bien entendu des traîtres en puissance, et à ce titre, recherchés par l'ordinateur...

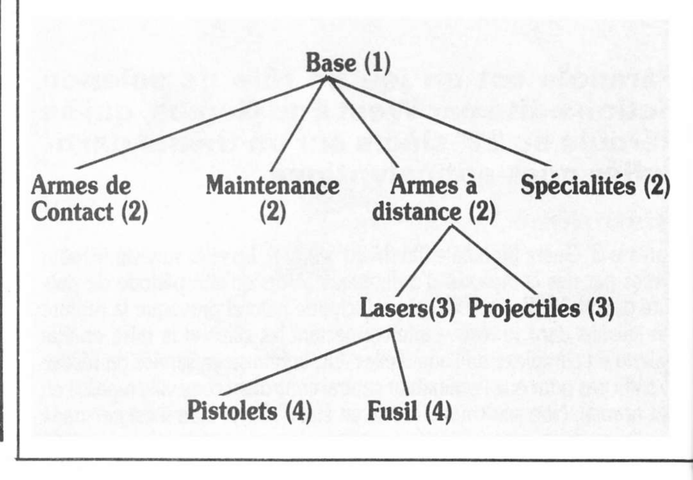
Comptétences : le système est particulier. Il se base sur une organisation des compétences en armes.

Par exemple, les compétences de base se décomposent en : armes de contact, maintenance de l'armement, armes à distance, armes et compétences spéciales.

Les armes à distance en : lasers, projectiles, à effet de champs,...

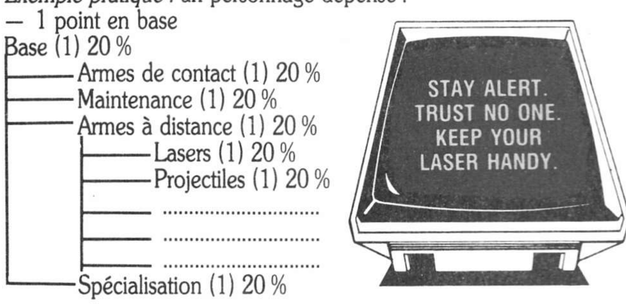
Les lasers en : pistolet laser, fusil laser qui sont des compétences finales.

Cette disposition se représente comme suit :



Il y a cinq groupes de compétences et 130 compétences finales. Ces compétences s'acquièrent par attribution de points. Un personnage dispose au départ de 6 points à répartir.
Une compétence de niveau (1) coûte 1 point et donne 20 % de chance de réussite dans cette compétence et dans toutes celles qui lui sont rattachées aux Niveaux (2), (3), (4).
Une compétence de niveau (2) coûte 1 point supplémentaire et donne 5 % de chance supplémentaire dans cette compétence et dans celle de niveaux (3), (4) qui lui sont rattachées. Et ainsi de suite jusqu'aux compétences finales.
On ne peut mettre qu'un point dans une compétence de niveau (1), qu'un point au niveau (2), etc.
Seules les compétences finales peuvent se voir attribuer plusieurs points.
Exemple pratique : un personnage dépense :

— 1 point en base
Base (1) 20 %
- Armes de contact (1) 20 %
- Maintenance (1) 20 %
- Armes à distance (1) 20 %
  - Lasers (1) 20 %
  - Projectiles (1) 20 %
  - ....
  - ....
  - ....
- Spécialisation (1) 20 %



— 1 point en armes à distance
Base (1) 20 %
- ....
- ....
- Armes à distance (2) 25 %
- ....

RUMORS
ARE TREASON.
PLEASE REPORT
ALL RUMORS
IMMEDIATELY.

— 1 point en laser
- Armes à distance (2) 25 %
  - Laser (3) 30 %
  - Projectiles (2) 25 %
  - ....

— 1 point en pistolet laser
- Armes à distance (2) 25 %
  - Laser (3) 30 %
    - pistolet (4) 35 %
    - fusil (3) 30 %

Ici pistolet laser étant une compétence finale, il serait théoriquement possible de mettre encore 1 ou 2 points pour obtenir :

- pistolet laser (5 ou 6) 40 ou 45 %
- fusil laser (3) 30 %

Les bonus/malus des caractéristiques secondaires viennent modifier ces pourcentages de base.
Exemple : notre personnage avec une habileté manuelle de 16 obtient un bonus pour les armes à distance de 12 %. Les pourcentages deviennent alors :
- Armes à distance (2) 37 %
  - Laser (3) 42 %
    - pistolet (4) 47 %
    - fusil (3) 42 %

Notation des personnages
Au cours du jeu, les personnages sont notés par le maître de jeu. Ceci leur donne des points de mérite (utiles pour changer de niveau) mais aussi des points de trahison (les plus faciles à obtenir !). Lorsque ses points de trahison dépassent de 10 ou plus ses points de mérite, il devient évident que le personnage est un traître. Il doit alors être exécuté le plus rapidement possible, (devinez par qui, sachant que l'exécution d'un traître rapporte des points de mérite).

Par chance, l'ordinateur dans sa grande bonté, accorde à chaque personnage 5 clones qui constituent sa famille. Dès que l'ordinateur apprend qu'un personnage est mort en mission, il envoie un clone de la même famille pour poursuivre la mission. Ceci évite de passer son temps à tirer des personnages, le jeu étant très mortel pour eux !

L'armement
Un éventail impressionnant d'armes est à la disposition des personnages : lasers, armes soniques, étourdisseurs, armes automatiques pour les armes légères ; pour les armes plus lourdes, armes chimiques, lance-flammes, bazooka et armes à effet de champ sont présents.
Toutes ces armes fonctionnent plus ou moins bien, et en cas de mal fonctionnement c'est toujours spectaculaire !

Les véhicules
Pour les missions à l'extérieur de la cité, l'ordinateur fournit les véhicules : chars autochenilles, véhicules légers type jeep, glisseurs, hélicoptères, avions de combat. Tous ces engins sont blindés et armés jusqu'aux dents (canon laser, canon sonique, missiles divers).

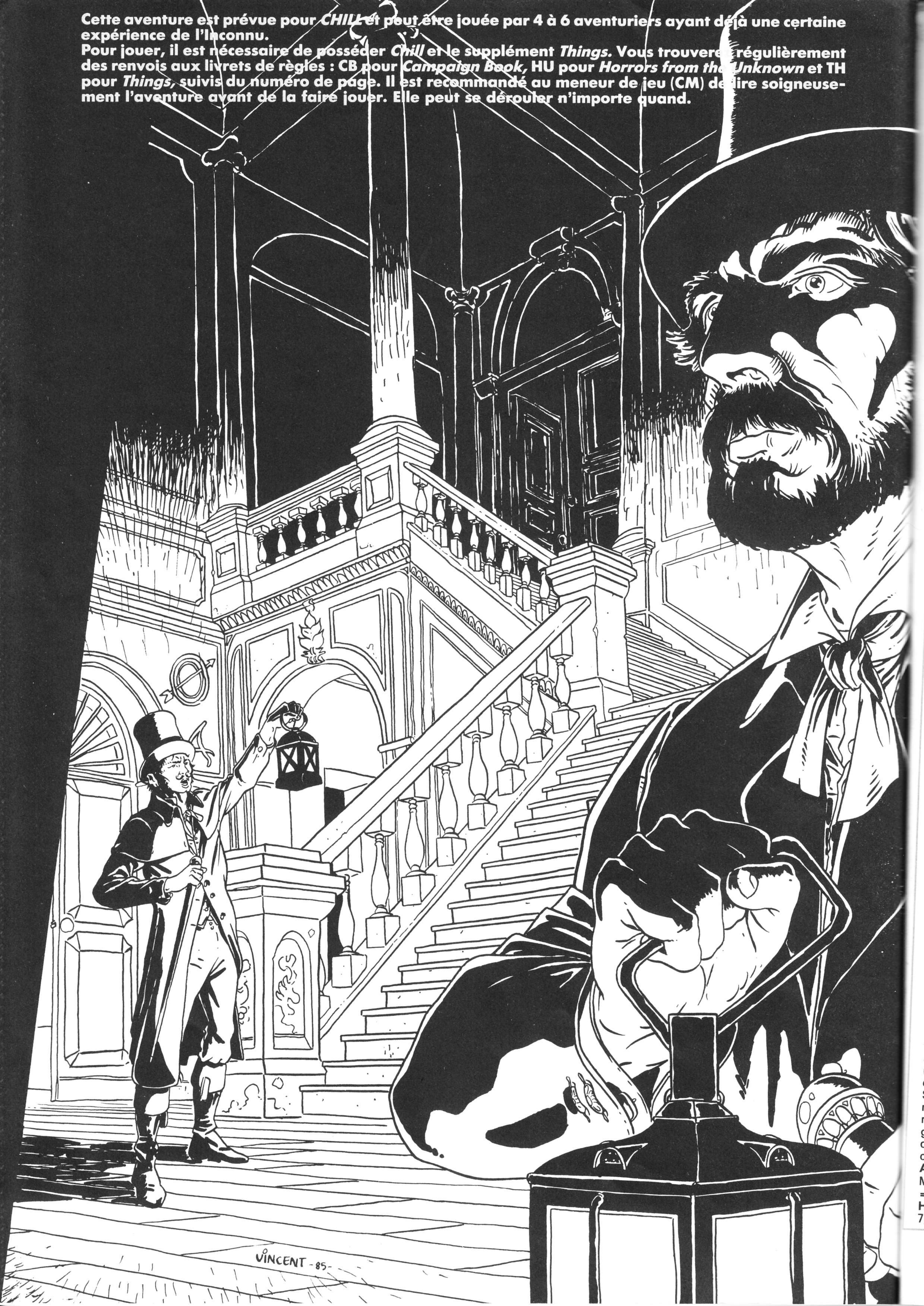
Les robots
Ils font partie de l'environnement courant de la cité. Ils se composent d'un cerveau et d'un corps. Le cerveau peut s'adapter sur presque tous les corps mais il doit être reprogrammé. La pénurie de cerveaux étant grande, il n'est pas rare de trouver un robot médecin avec un cerveau de robot de maintenance, ce qui n'est pas toujours du meilleur effet.
On trouve des robots de combat, qui apparaissent par hasard alors que vous exécutez une action vaguement illégale, des robots médecins, réparateurs, pilotes ou universels.

Les combats
La méthode de résolution des combats est simple. Les rounds sont de 5 secondes, le combat est simultané sans initiative ni rang d'action.
En un round :
— mouvement des NPC
— mouvement des joueurs
— combat : 1d100 pour toucher puis, si touché 1d100 pour déterminer la gravité du dommage causé. Si nécessaire 1d100 pour localiser la blessure.
Les personnages n'ont pas de points de vie. Le système utilisé est autre. Selon la gravité du dommage subi, on a : aucun effet, étourdissement, blessure légère, blessure grave, mort, vaporisation du personnage.
2 blessures légères = 1 grave. 1 blessure grave + une autre blessure = mort.
Dans la table des dommages, les armes sont réparties en 20 colonnes reflétant leur puissance.
— combat à mains nues colonne 5
— pistolet laser colonne 8
— fusil laser colonne 9
Exemple : selon le d100 un pistolet laser fera :
01-25 : aucun effet
26-45 : étourdissement
46-72 : blessure légère
73-89 : blessure grave
90-00 : mort
Les armures modifient les dommages reçus par décalage de la colonne à utiliser pour la détermination des dégâts. Une armure réfléchissante décale de 4 colonnes les dégâts infligés par les lasers.
Les combats sont très rapides et très meurtriers. Imaginez deux ou trois robots de combat armés de 2 lasers et 2 étourdisseurs avec une compétence de 90 % pour ces armes contre 5 ou 6 personnages armés de pistolets laser avec une compétence de 30 ou 35 %.

Conclusion
La richesse de Paranoïa en fait un jeu très intéressant à jouer pour le maître et pour les joueurs. On peut même obtenir, en réduisant le côté paranoïaque de l'ordinateur, un jeu de science fiction acceptable car simple.
Enfin, des aventures de différents niveaux sont annoncées. Les niveaux rouge et orange sont déjà parus, le jaune sera disponible à la parution de cet article.
Essayez donc Paranoïa, celà change des jeux de rôle classiques !

Jean Lefèbvre
Le Fer de Lance

Cette aventure est prévue pour *CHILL* et peut être jouée par 4 à 6 aventuriers ayant déjà une certaine expérience de l'Inconnu.
Pour jouer, il est nécessaire de posséder *Chill* et le supplément *Things.* Vous trouverez régulièrement des renvois aux livrets de règles : CB pour *Campaign Book,* HU pour *Horrors from the Unknown* et TH pour *Things,* suivis du numéro de page. Il est recommandé au meneur de jeu (CM) de lire soigneusement l'aventure avant de la faire jouer. Elle peut se dérouler n'importe quand.



La malédiction de la maison Ashdale

UN SCENARIO pour Chill CASUS BELLI

Les aventuriers sont envoyés par S.A.V.E. pour enquêter sur une mystérieuse maison prétendument hantée, au passé sanglant et effrayant, située au nord de l'Angleterre, dans les collines des Yorkshire Moors. Les informations qu'ils pourront obtenir sont récapitulées dans la liste chronologique des événements, et numérotées. Chaque source d'informations donne, suivant la qualité du résultat, accès à différentes informations dont seuls les numéros sont donnés : il faut vous reporter à la table chronologique des événements.

Chaque personnage recevra de S.A.V.E. un pack d'équipement standard (CB p. 11), un billet aller-retour pour Middles Brough (la ville la plus proche de la maison) suffisamment de liquide pour vivre et se loger pendant deux semaines, une lettre lui indiquant la nature de sa mission (enquêter sur la maison hantée, dont S.A.V.E. a fait l'acquisition) et contenant aussi les informations suivantes (10, 38, 39, 40, 41,42, 44, 45, 46), et les clés de la maison.

S.A.V.E. suggèrera aussi que la maison a un passé encore plus morbide, et que les personnages doivent enquêter de leur côté. Ils pourront utiliser les connaissances suivantes :

Archéology : S = 6 ; L = 6,9 ; M = 1, 6, 9 ; H = 1, 2, 4, 6, 9 ; C = 1, 2, 3, 4, 6, 9.

History : S = 5, 7, 9 ; L = 1, 5, 7, 9 ; M = 1, 4, 5, 7, 9 ; H = 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9 ; C = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Investigation (à n'utiliser qu'une fois arrivés dans le village de Heathertonn, proche de la maison): S = 32, 34 ; L = 18, 21, 32, 34 ; M = 18, 21, 29, 32, 34, 36 ; H = 18, 19, 21, 23, 29, 32, 34, 36 ; C = 15, 18, 19, 21, 23, 27, 29, 32, 34, 36.

Journalism : S = 12 ; L = 12, 13 ; M = 12, 13,32 ; H = 12, 13, 32, 34 ; C = 12, 13, 32, 34, 43.

Notez que les informations suivantes ne peuvent pas être obtenues par les personnages *:* 11, 14, 16, 17, 20, 22, 24, 25, 26, 28, 30, 31, 33, 35, 37. Les personnages pourront les apprendre que lors d'une enquête dans la maison.

Si un personnage utilise la discipline *Prescient Dream,* il pourra avoir jusqu'à trois rêves de suite. La règle sur les rêves est dans ce cas outrepassée. Le personnage doit faire un jet pour chaque rêve, et les fera toujours dans l'ordre. Il ne pourra avoir plus d'un rêve par nuit.

Rêve 1 (dès que la mission est confiée au personnage).

Le personnage ressent une peur intense. Il court dans des couloirs très serrés mais extrêmement hauts, baignés par une pénombre inquiétante, et le moindre bruit de ses pas affolés se répercute comme un coup de tambour. Il est complètement perdu, et tente vainement d'ouvrir une des nombreuses portes. Un courant d'air glacial commence à souffler, et il semble amener comme un rire lointain. Les couloirs sont maintenant en pente. Tout d'un coup, une bouche s'ouvre au bout d'un couloir, et happe le personnage. Il se retrouve dans une pièce sans sortie, et une chaleur intense se répand, suffoquant le personnage. Les murs se ressèrent lentement. Le rêveur souffre vraiment, il se sent à la fois carbonisé et écrasé. Il se réveille en sursaut, et se rend compte qu'il transpire abondamment et que le moindre mouvement lui fait mal. Il réalise que ce rêve n'est pas du tout normal.

Rêve 2 (dès que le personnage est arrivé à Middles Brough ou à Heathertonn).

Cette fois, le rêveur est dans une pièce immense, quasiment dans l'obscurité, il y fait un froid glacial. Il n'aperçoit pas les murs de la pièce, et il n'y a ni bruit ni souffle d'air. A nouveau, le rêveur sent une peur glaciale l'étreindre, et il se sent observé. Au fur et à mesure qu'il avance, il aperçoit des cadavres un peu partout, en état de décomposition avancée, qui s'enfoncent dans le sol. Les cadavres bougent, et s'avancent vers lui : il est rapidement encerclé, et sent qu'il s'enfonce dans le sol. Au moment où les cadavres vont le saisir, il sent une main le happer sous le sol et il est tiré à l'intérieur. La main provoque une sensation de brûlure, mais quand le personnage est happé par le sol, il est glacé, et se sent *MORT*. Puis il se réveille : il tremble de froid, mais sa cheville, là où la main l'a happée, est irritée, comme légèrement brûlée. Une fois de plus, le rêve est bien plus que réaliste et bien plus marquant qu'un rêve prémonitoire normal.

Rêve 3 (dès que le personnage est arrivé à la maison).

Le personnage se tient devant la maison, en pleine nuit. Des bruits inquiétants lui parviennent du parc, derrière lui, et des lumières s'allument et s'éteignent dans la maison, mais il est incapable de bouger, glacé de terreur.

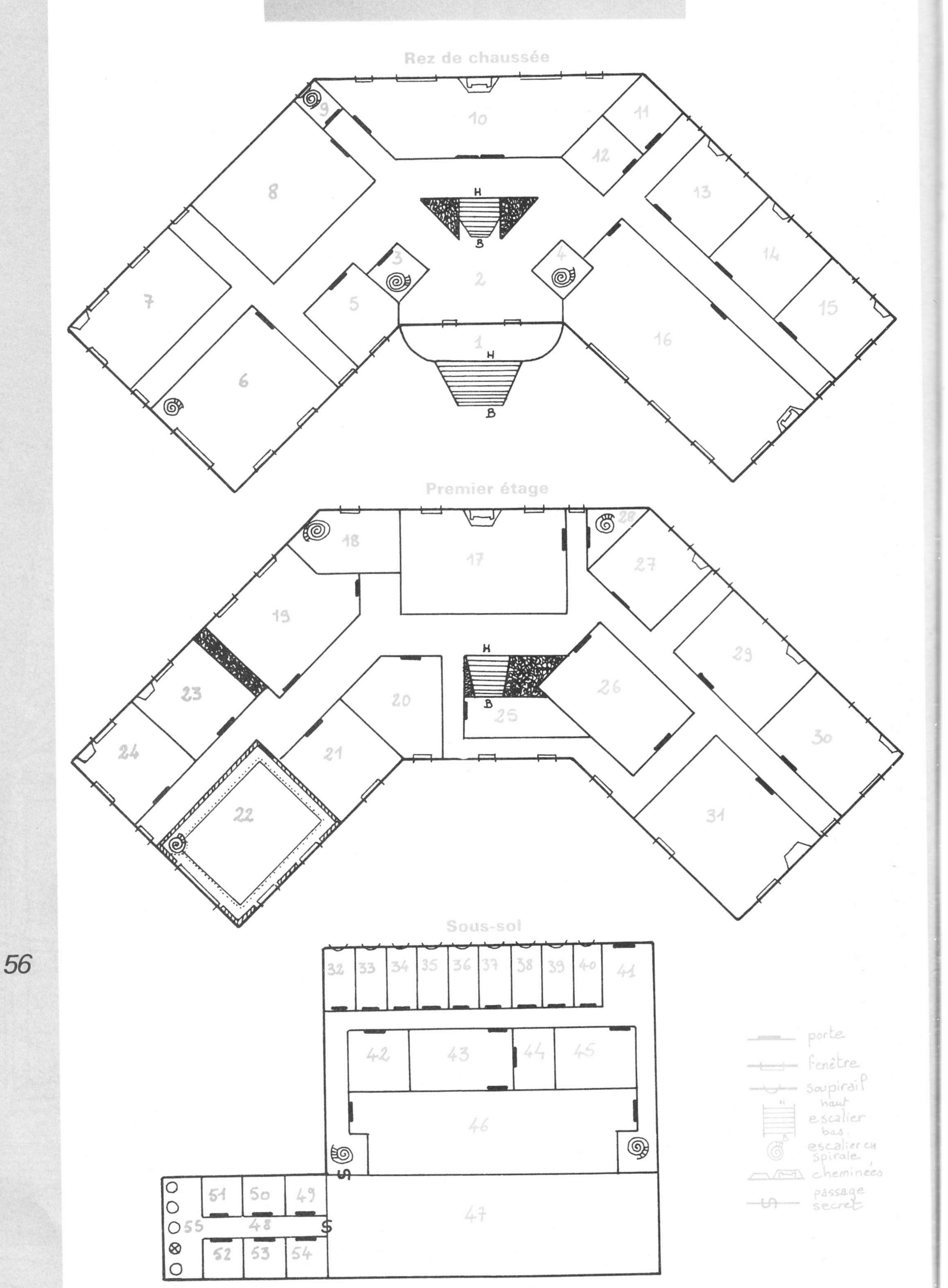
Des figures apparaissent aux fenêtres de la maison, des visages moqueurs qui observent le personnage. Ils sont tous différents, mais le personnage ne peut pas les identifier ou les reconnaître. Un grondement sourd anime la maison, qui commence à vibrer. Le personnage voudrait fuir à tout prix mais il reste immobile devant la maison. Celle-ci se désagrège, se morcèle, et des gros blocs de pierre tombent tout près du personnage, tandis que le grondement s'amplifie, pour finalement assourdir totalement le personnage. Puis la maison s'écroule, et un immense visage se forme à sa place (visage que le personnage ne reconnaît pas et ne pourra décrire), juste avant que le personnage ne soit enseveli sous des tonnes de décombres. Il sentira son corps écrasé et broyé, avant de perdre conscience. Le lendemain matin, le personnage se sentira fourbu et éreinté.

LA MAISON ASHDALE

Entourée de toute part par un vaste parc boisé, ceinte par une haute muraille de pierre, la maison Ashdale est invisible de l'extérieur. Les personnages pourront y pénétrer par la seule entrée, une grande grille en fer forgé, dans laquelle est incrusté un « A » sur chaque battant. La grille s'ouvrira difficilement car elle est rouillée, mais le passage est assez grand pour laisser deux voitures de front. Le parc est bien sûr délaissé et envahi par les ronces et les mauvaises herbes, mais la route qui mène à la maison est praticable.

Après un détour, les personnages apercevront la maison : grande, encore en bon état, la maison Ashdale est construite dans le plus pur style victorien. Seule l'aile gauche est en mauvais état, suite apparemment à un incendie. Au moment même où les personnages découvrent la maison, ils se sentent observés, guettés, et cette impression ne les quittera pas avant une bonne demi-heure. Ils pourront entrer par la porte principale grâce à la clé donnée par S.A.V.E. ; mais ils n'ont pas d'autres clés. La maison ne dispose pas d'électricité ni d'eau courante, ni de téléphone, ni de chauffage. Des lampes à huile sont accrochées dans toutes les pièces, il y a un puits à l'arrière de la maison, et des cheminées dans la plupart des grandes pièces. Si les personnages tentent de sentir l'Inconnu *(Sense*

Ashdale manor



Unknown), et qu'ils réussissent, ils sentiront une force ancienne, mauvaise et omniprésente dans la maison.
Personne ne vient dans la maison et les personnages seront seuls pendant tout leur séjour, sauf s'ils vont chercher quelqu'un d'autre (et qu'il accepte de venir) ou qu'ils provoquent un incendie, auquel cas des pompiers arriveront de Heathertonn dans (Id6 x 30) + 30 minutes. Notez qu'il faut au moins une demi-heure pour aller à Heathertonn, et encore en conduisant vite et en prenant des risques.

Description de la maison

1) Terrasse d'accès.
2) Hall d'entrée.
Un hall assez vaste, où sont affichées les armoiries de la maison Ashdale (deux cercles d'or sur fond noir, séparés par une flèche d'argent).
3) Escalier descendant au sous-sol.
En tournant une lampe accrochée au mur, on peut ouvrir un passage secret : l'escalier tourne, se plaçant dans l'autre sens, et le mur, derrière l'escalier, au sous-sol, coulisse. Notez que la maison pourra utiliser *Halt* sur ce pan de mur.
4) Escalier menant au sous-sol. Il est parfaitement normal.
5) Chambre des gardiens.
Deux personnes habitaient ici. Des vieux costumes dans une armoire indiquent qu'il s'agissait d'un valet et d'une bonne. Un gros trousseau de clés ouvrant toutes les portes (et uniquement les portes) pourra être trouvé ici.
6) Bibliothèque.
Cette pièce est différente de toutes les autres dans la mesure où elle s'élève jusqu'au premier étage, où une galerie entoure les rayonnages, et à laquelle on peut accéder par un escalier en colimaçon. La pièce contient une échelle. Elle est remplie de nombreux livres, couvrant tous les sujets possibles, le rez-de-chaussée étant surtout occupé par la littérature, la poésie, le théâtre et l'histoire. Si un personnage cherche un livre d'histoire concernant l'histoire de la maison, il pourra, par fouille réussie, trouver un livre dans cet ordre :
1 — Un manuscrit en anglais, dont le titre est : « Rapport du Centurion Démétrius ». Sur la page de garde, il y a écrit : Extrait des archives du Vatican, traduit du latin. Il faut 6 heures pour déchiffrer et lire le manuscrit. Il raconte l'expédition du Centurion Démétrius dans la Bretagne du Nord (Angleterre du Nord), sur ordre de l'Empereur Hadrien. L'endroit décrit semble correspondre au Yorkshire Moors. Là-bas, lui et sa troupe de 100 hommes découvrent un camp de païens groupés autour d'une mystérieuse statue que Démétrius décrit comme celle d'un homme corné. Les païens opposent peu de résistance et finissent par s'enfuir, et les soldats déracinent le totem. Mais les sauvages attaquent durant la nuit, et les pertes romaines sont terribles. Finalement, ils brûlent le totem.
2 — Un manuscrit intitulé : « Compte-rendu du procès Cavendish, Archevêché de Canterbury ». Il faut 3 heures pour le lire. Il relate le procès du Vicomte Henri Cavendish, qui s'est déroulé en 1557. Le Vicomte, dont le château était construit dans le Yorkshire Moors, fut accusé de sorcellerie et de satanisme, et sur les témoignages accablants des paysans de la région, lui et sa suite furent pendus.
3 — Un livre d'histoire intitulé « Le Diabolisme et la foi Chrétienne ». Un passage de ce livre décrit l'histoire du Baron Scott Langlade, converti au catholicisme vers l'an 500, et qui ordonna la destruction d'un temple satanique établi dans le Yorkshire Moors, construit par un groupe d'hérétiques ayant fui le continent. Les satanistes furent tués au cours de l'attaque ou brûlés. Il faut 2 heures pour lire ce livre.
4 — Un journal, réalisé par un certain Sir Richard Stroke, un militaire anglais qui vécut de 1603 à 1649. Il faut 4 heures pour lire le manuscrit, dont un épisode, situé en 1644, en pleine guerre civile, raconte comment Stroke et une centaine de soldats s'étaient réfugiés dans un vieux château en ruine dans le Yorkshire Moors. En pleine nuit, les hommes furent pris d'une abominable panique, et commencèrent à se tuer entre eux, et à se précipiter dehors, où l'ennemi les attendait. En 1647, Stroke fit raser le château.
7) Bureau.
C'était ici que Ashdale réglait ses affaires courantes. Un jet de fouille réussi permettra de trouver une série de lettres avec le doyen de l'université de Cambridge, écrites entre 1836 et 1844. Voici un résumé :
1836 : le doyen accepte Julian à Cambridge.
1837-1841 : les lettres du doyen confirment d'excellents résultats de la part de Julian.
1842 : l'année est très mauvaise, et le doyen l'attribue à une rencontre féminine de Julian.
1843-1844 : les résultats de Julian redeviennent excellents et il obtient son diplôme.
8) Pièce brûlée.
Cette pièce a brûlé et le mur est plutôt en piteux état. Il est possible de sortir par là.
9) Escalier de service.
Cet escalier monte au premier étage.
10) Petit salon.
Cette pièce contient une galerie de portraits de la famille Ashdale, mais sans indication de rang. On y reconnaît un homme imposant, à la barbe noire, dont le portrait est accroché au-dessus de la cheminée ; une femme assez jeune, blonde et souriante, une autre femme, brune, l'air malicieuse, à la peau basanée, et quatre enfants : un jeune homme blond, un frère et une sœur légèrement basanés qui ressemblent à la femme basanée, et un garçon assez jeune très légèrement basané.
11) Salle de bains.
12) Salle de bains.
13) Chambre d'amis.
14) Chambre d'amis.
15) Chambre d'amis.
16) Grand salon.
Le grand salon est très luxueux, et une autre série de portraits orne les murs : il s'agit cette fois des chefs de famille Ashdale.Le dernier portrait représente à nouveau l'homme à la barbe noire, du petit salon, mais son nom est marqué : Desmond Ashdale, ainsi que sa date de naissance. La première fois qu'une personne regardera ce tableau, le fantôme utilisera sa discipline *Write* pour marquer, à côté de la date de naissance (1708),la date suivante : 1862.
17) Salle à manger.
18) Service.
Les serviteurs amenaient les plats par l'escalier dans cette pièce.
19) Fumoir.
Au moment où les personnages entreront dans cette pièce, un cigare encore chaud sera posé par le fantôme dans le cendrier.
20) Chambre d'enfants.
Cette chambre est prévue pour un bébé, et a été souvent utilisée. Le fantôme pourra faire sortir des cris de bébé de cette chambre.
21) Chambre d'amis.
22) Bibliothèque niveau 2.
Ce niveau de la bibliothèque est constitué uniquement d'une passerelle, et est garnie de livres de théologie, d'occultisme, d'ésotérisme, etc. Leur seule utilité peut être en tant que livres de références.
23) Chambre d'amis.
24) Chambre d'amis.
25) Salle de bains.
26) Boudoir.
27) Chambre.
Cette chambre a été celle d'Esther Sanders. Si elle est fouillée, un tiroir coincera : un cahier s'est glissé derrière, il s'agit du journal d'Esther. Celui-ci ci commence le 7 novembre 1846 et raconte la vie d'Esther à Ashdale Manor. Elle décrit ses rapports difficiles avec la famille de Julian, ou plutôt avec son beau-père Desmond, veuf solitaire. Elle fait souvent allusion à sa rencontre avec Julian à Cambridge, et mentionne *« un lourd secret ».* Elle se désespère du refus catégorique de Desmond vis-à-vis de son mariage avec Julian, et s'interroge sur les mystérieux serviteurs, tous gitans, et dont certains semblent appartenir à la famille ; tout particulièrement une femme inquiétante et ses deux enfants que Desmond traite comme les siens. Le récit d'Esther devient incohérent, et elle parle de mystérieux événements nocturnes, de choses contre nature que commettent les membres de la famille, d'un *« acte abominable »,* et le journal se finit en juin 1852. Esther semble terrifiée, et craint pour sa vie, en raison d'une mort qu'elle ne croit pas naturelle.
28) Escalier menant au grenier. (pour le grenier, voir en 56).
29) Chambre.
Cette chambre semble être celle de jeunes gens, un garçon et une fille.
30) Chambre.
C'était celle d'un jeune homme.
31) Chambre du maître.
Cette chambre était celle de Desmond. De nombreux indices indiquent qu'il y habitait avec une femme.
32) Chambre de domestique.
Elle contient des vêtements de valet.
33) Chambre de domestique.
Elle contient des vêtements de valet.
34) Chambre de domestique.
Elle contient des habits de bonne.
35) Chambre de domestique.
Elle contient des habits de cuisinier.
36) Chambre de domestique.
Elle contient des habits de cuisinier.
37) Chambre de domestique.
Elle contient des habits de jardinier.
38) Chambre de domestique.
Elle contient des habits de jardinier.
39) Chambre de domestique.
Cette chambre contient des habits qui ne semblent avoir aucune fonction spécifique. D'après divers objets qui s'y trouvent, les personnages pourront deviner que l'occupant était un cocher.
40) Chambre de domestique.
Cette chambre contient des habits sans fonction spécifique, mais les différents objets qui s'y trouvent, indiquent que l'occupant était veneur.
41) Sortie des domestiques.
Cette sortie débouche sur un escalier qui remonte vers la surface, vers le jardin.
42) Salle de bains commune.
43) Garde-manger.
44) Chambre froide.
45) Remise.
46) Salle à manger des domestiques et cuisine.
47) Salle des cérémonies
Cette grande salle, à laquelle on ne peut accéder que par l'escalier (en 3), prouve définitivement que le culte de Satan a été pratiqué dans la maison Ashdale. Une vingtaine de robes rouges marquées d'un pentagramme noir sont suspendues à un mur, ainsi qu'une robe noire sur laquelle est brodé un pentagramme d'argent, et un masque de tête de bouc. La pièce est décorée de nombreux chandeliers, et un autel (taché de trainées brunâtres) se trouve au centre du pentagramme, du côté droit de la pièce. Sur le mur droit est accroché un crucifix noir, suspendu à l'envers, et de nombreux bas-reliefs blasphématoires décorent la pièce. Au milieu du mur gauche, se trouve une immense tête d'homme-bouc, la bouche grande ouverte. En enfonçant un doigt dans chaque narine, le mur derrière la bouche coulisse, et révèle le passage vers 48.
48) Cachots.
C'est ici que les personnes à sacrifier étaient emprisonnées. Toutes les cellules sont identiques : ne pouvant être ouvertes que de l'extérieur, sans clé, deux chaînes soudées au mur, ainsi qu'une fente sous la porte.
49, 50) Cellules.
51) Cellule.
Cette cellule se distingue des autres dans la mesure où c'est là que Julian Ashdale a été

emprisonné durant 7 ans. Sur un mur, il a, dans son désespoir, griffonné son nom et la date de son emprisonnement, ainsi que cette phrase : *« Je jure de tuer tous ceux qui sont responsables de mon malheur »*.

52, 53, 54) Cellules.

55) Oubliettes.

Ces oubliettes sont de profonds puits (20 mètres) recouvertes par des grilles. Celles-ci sont rouillées, et risquent de céder si on marche dessus. L'oubliette marquée d'une croix contient un cadavre complètement décomposé par le temps, mais qui porte un objet qui ne s'est pas abîmé :il s'agit de l'anneau d'héritier de la famille Ashdale. En fouillant l'oubliette, on trouvera aussi un pistolet vide, autour duquel est figée la main du cadavre.

56) Grenier (non montré sur le plan)

Ce grenier, outre de vieux meubles, contient l'arbre généalogique établi par Elizabeth Ashdale. Il s'arrête en 1825.

57) Caveau familial.

Situé dans le jardin, ce caveau recèle (s'il est fouillé) plusieurs indices intéressantes. Il ne contient que 5 cercueils :

— Elizabeth Ashdale 1794-1825 :le squelette porte des marques de couteau, et l'absence d'un détail rique de frapper : la femme d'Ashdale ne porte pas d'alliance.

— Julian Ashdale 1825-1861 : rien de particulier sur ce squelette aux os brisés, sinon l'absence d'anneau d'héritier.

— Abner Ashdale 1848-1861 : rien de particulier sur ce squelette de jeune garçon, si ce n'est le mystère de son origine.

— Assah 1803-1861 : ce squelette a été brûlé.Il porte une bague de fer à l'intérieur de laquelle est gravé : *« D + A »*.

— Narda 1831-1852 : rien de particulier sur ce squelette, sinon sa présence dans le caveau familial.

58) Jardin

Deux vieilles roulottes de gitans, décrépies, pourront y être trouvées.

LA MAISON ASHDALE :

mode operatum

Une fois de plus, l'aventure proposée est extrêmement flexible et la réussite de la partie dépend surtout du maître du jeu. Les joueurs auront pour but de découvrir un maximum d'informations afin de clarifier les événements, mais la maison tentera de s'y opposer avec des attaques de plus en plus directes. Le but de la maison est que les personnages ne trouvent surtout pas son identité (c'est-à-dire celle du fantôme qui la hante) ce qui leur permettrait peut-être de la détruire : toutes ses manifestations iront dans ce sens. L'identité de la maison devra être choisie par le maître du jeu dès le début de la partie, car cela modifiera la façon d'agir du fantôme et indiquera ainsi le moyen de le détruire.

Il y a 8 suspects potentiels au choix :

Desmond Ashdale. Il a été emmuré quelque part dans la maison, par exemple derrière une cheminée dans une grande pièce, dans laquelle il maintient en permanence une aura de froid. Son corps devrait être celui d'un zombie normal (HU, page 25) et il doit être détruit pour conjurer la malédiction;

Elizabeth Ashdale. Elle fait un fantôme improbable, qui pourrait être conjuré en détruisant le temple de Satan.

Narda Ashdale. Elle fait un fantôme improbable et déconseillé à jouer.

Esther Sanders. Seule étrangère de la famille, il faudrait détruire toute trace des Ashdale et retrouver son corps (enterré quelque part dans le jardin) pour l'ensevelir dans un cimetière chrétien à côté de Julian.

Marko Ashdale. Il est un fantôme improbable, dont le corps devrait être un zombie normal (HU page 25) dans l'oubliette en 55. Il suffirait de le tuer pour conjurer la malédiction.

Assah Ashdale. Elle se manifesterait comme une créature de flammes, mais ceci qu'en dernière extrémité, et pour conjurer la malédiction, il faudrait la détruire.

Abner Ashdale. Fantôme improbable et déconseillé à jouer.

Julian Ashdale. Il se manifesterait en tant que couteau sanglant qui flotte dans l'air, et pour le détruire, il faudrait tuer tous les descendants de la lignée Ashdale.

Un détail...

Si vous, le maître du jeu, en décidez ainsi, l'un des personnages choisi au préalable (pas celui qui fera des rêves) pourra être un descendant de Melissa Sanders (voir à la table chronologique N° 22), ce qui ajouterait bien des complications...

MAISON HANTEE

(fantôme)

STR :	NA	**PCN :**	9 (125)
DEX :	NA	**STA :**	NA
AGL :	NA	**EWS :**	125
WRP :	9 (125)	**FEAR :**	3
TER :	NA	**ATT :**	*

* n'attaque qu'avec des disciplines de la voie du mal, et est capable de les utiliser toutes à la fois, s'il le faut.

Movement : Immobile

Class : Incorpored

Type : Independant

Disciplines : *Change Température * Contact the living, Darken*, Dreamsend, Egarer* (unique), *Halt, infliger maladie* (unique), *Influence, Inhabit*, Manifestation ** (unique aux fantômes), *produire sons* (unique), *Slam*, Télékinésie, Terrorize, Write.*

Manipulation : non

IP'S : 3750

NB : les disciplines notées d'une (*) sont des disciplines automatiques.

Une maison hantée est un fantôme assez particulier, qui a utilisé son pouvoir de *Inhabit* pour se fixer une fois pour toutes à un endroit. Les pouvoirs du fantôme sont limités à l'enceinte de la maison, mais il peut aussi suivre une personne qui en sort. Il est alors obligé d'utiliser *Manifestation*, ne peut le faire que durant la nuit, et doit être rentré avant l'aube, sans quoi son lien avec la maison serait (provisoirement) rompu et il dériverait pendant 1d10 ans avant de pouvoir réintégrer sa maison. La maison hantée se sert de ses disciplines de la façon décrite ci-dessous :

Change Temperature*

Sera utilisée pour abaisser la température en permanence dans un lieu précis (comme l'endroit où la mort a eu lieu) ou pour augmenter la température en conjonction avec un autre effet (*Slam* par exemple, ou *Darken*).

Contact the Living

Sera utilisée très rarement, en même temps que *Dreamsend* par exemple, et l'apparition transmettra des informations fausses, utilisant peut-être *Influence*, et n'apparaîtra que à un personnage à la fois.

Darken*

Cette discipline sera utilisée avec *Slam* et *Change Temperature*, et parfois avec *Terrorize*, elle est parfaite pour semer la confusion.

Dreamsend

Cette discipline sera utilisée pour envoyer régulièrement des cauchemars, mais parfois combiner avec *Influence* et *Télékinésie* pour transporter ou faire aller un personnage à un endroit.

Egarer (unique)

Type : SUB

Cost : 2WPR/Use

EWS : 85

Col : Will

Range : Vue

Area : 1 personne

Cette discipline permet d'affecter une personne à son insu, de façon à ce qu'elle se trompe de chemin, croyant pourtant prendre le bon. Cette discipline ne peut pas être utilisée sur une personne possédant une carte du lieu où elle se trouve et un repère fixe. Elle sera utilisée pour perdre les personnages dans les couloirs, pour les amener à un lieu voulu.

Halt

Cette discipline sera utilisée comme un accessoire, en conjonction avec *Terrorize*, pour empêcher un personnage de bouger et lui donner l'impression d'une peur qui le glace jusqu'au tréfonds.

Infliger maladie (unique)

Type : SUB

Cost : 20 WPR/Use

Col : Will

EWS : 90

Range : Vue

Area : 1 personne

Cette discipline est quasiment identique à *Breath of Pestilence* mis à part les caractéristiques et le fait qu'il ne faut pas souffler, mais simplement absorber la victime une minute.

Influence

Cette discipline sera utilisée avec *Dreamsend* ou avec *Contact the Living* (comme expliqué auparavent). La maison n'utilisera que rarement cette discipline directement.

Inhabit *

Cette discipline est permanente et a été utilisée une fois pour

toutes : l'esprit *EST* la maison, il y est omniprésent. Le jardin, bien que faisant partie de la maison, ne peut être atteint par l'esprit que manifesté.

Manifestation*

L'esprit peut se manifester de trois façons différentes :

1) comme une ombre parmi des ombres, avec des yeux légèrement brillants, disparaissant dès que quelqu'un la remarque.

2) comme une silhouette blanche fugitive, apparaissant seulement dans les moments d'intense confusion.

3) comme une personne normale, de l'apparence de son choix, qu'il est possible de toucher, mais qui peut se rendre immatérielle.

Le fantôme n'utilisera ce pouvoir que très rarement.

TABLE CHRONOLOGIQUE

N°	DATE	EVENEMENTS
1	100 après JC	Sous l'empereur Hadrien, une expédition romaine commandée par le centurion Démétrius découvre et détruit un temple païen, dont les prêtres opposent une résistance farouche, quelque part dans le Yorkshire Moors.
2	450 après JC	Un temple est construit sur le même emplacement.
3		Il est dédié à Satan et construit par des hérétiques ayant fui le continent, ils terrorisent la région.
4	500 après JC	Le Baron Scott Langlade, précocement converti au christianisme, fait exécuter les prêtres et raser le temple.
5	1527	Le Vicomte Henri Cavendish fait contruire son château sur le même
6		emplacement et tyranise les paysans.
7	1557	Lui et sa suite sont pendus pour sorcellerie.
8	1644	En pleine guerre civile, un détachement d'infanterie anglais, commandé par Sir Richard Stroke se réfugie dans le château en ruine . Plus de 50 hommes y meurent mystérieusement.
9	1647	Après la guerre, Sir Richard Stroke, par faveur de la Couronne, fait raser le château.
10	1823	Desmond Ashdale, un lord assez fortuné, fait construire sa maison dans le Yorkshire Moors.
11		Il réinstaure rapidement le culte de Satan.
12	1825	Elisabeth Ashdale lui donne un fils, Julian.
13		Elle meurt la même année, officiellement des suites de l'accouchement. Ashdale se coupe alors du monde.
14		En fait, c'est lui qui a sacrifié sa femme à Satan.
15	1828	De mystérieux gitans rôdent auprès de la maison et Ashale les héberge.
16		Ashdale épouse une gitane devant Satan, une certaine Assah.
17	1831	Elle lui donne un fils Marko et une fille Narda.
18	1836	Julian quitte la maison.
19		Il est parti faire ses études à Cambridge.
20	1842	Il rencontre Esther Sanders, dont il tombe fou amoureux.
21	1844	Julian revient à Ashdale Manor.
22	1845	Melissa Sanders, fille de Julian et d'Esther naît dans le déshonneur. Elle est abandonnée.
23	1846	Esther Sanders vient à Ashdale Manor. Elle est officiellement la fiancée de Julian.
24		Elle et Julian ne peuvent se marier à cause du refus de Desmond.
25	1848	Desmond commet l'inceste avec sa fille Narda, dont naît Abner Ashdale
26	1852	Délaissée et jalouse, Assah empoisonne sa fille Narda.
27		Esther devient pratiquement folle.
28		Devant les yeux de Julian, et sur l'ordre de Assah, elle est dévorée par les chiens.
29		Julian disparaît après s'être querellé avec son père.
30		Il s'est révolté, et son père l'enferme dans un cachot où il restera 7 ans
31	1860	Marko tente d'assassiner Julian pour être sûr d'hériter de son père, qui a 67 ans. Julian l'enferme dans une oubliette et s'évade.
32	1860-1861	De nombreux serviteurs des Ashdale et des passants sont sauvagement assassinés.
33		C'est Julian, qui, devenu fou, se venge.
34	1861	Un incendie éclate, brûlant une aile de la maison. Les sauveteurs découvrent un cadavre de femme et Desmond Ashdale, fou de rage et de douleur.
35		C'est Julian qui a mis le feu à une chambre où il avait enfermé Assah. Il a été surpris par son père, qui l'a précipité par une fenêtre. Fou à lier, il étrangle son fils Abner.
36	1862	Les serviteurs racontent que Ashdale a disparu, mystérieusement, après l'incendie.
37		En fait, ce sont eux qui l'ont emmuré vivant pour s'emparer de sa fortune
38	1863	Les serviteurs fuient la maison racontant qu'elle est maudite et que plusieurs d'entre eux sont morts.
39	1863-1891	La maison est crainte et évitée par tous. 3 vagabonds sont tués dans les parages.
40	1891	Johnatan Wilkins s'y installe avec sa femme, sa vieille mère, deux enfants et quatre domestiques.
41		Sa femme accouche la même année d'un enfant mort-né puis succombe
42	1894	L'aîné des deux enfants, Robert, meurt d'une chute dans les escaliers.
43	1895	L'un des domestiques tue sa femme à coups de couteau avant de se pendre, un autre prend son congé.
44	1900	Le dernier enfant, Thomas, disparaît dans la nuit et n'est jamais retrouvé. Wilkins se suicide d'une balle de revolver.
45	1901	Martha Bloomingdale vient se rendre à la police : elle avoue ne pas avoir donné son médicament à la grand-mère Wilkins, qui est morte d'une crise cardiaque. Elle est jugée et pendue.
46	1901-1920	Depuis, la maison est considérée comme hantée, et plus personne ne s'y rend.

Si l'aventure se déroule avant 1920, il suffira de décaler les dates. Si elle se déroule après 1920, vous pouvez rajouter une série d'autres événements que les personnages pourront découvrir avec *Journalism* et *Investigation*, à raison d'une série par tranche de 20 ans environ.

Produire sons (unique)
Type : DIS (SP)
Col : 3
Cost : 2 WRP/min.
Range : 50'
Area : special
EXS : 100

Cette discipline permet de produire des sons variés, bruits de pas, craquements, rires, cris, etc... Ils peuvent être très forts, et effrayants, et leur intensité est déterminée par le nombre de jets réussis avec un résultat de « C ». Une créature peut décider de continuer un bruit à la même intensité, pour la moitié du coût normal, ou de ne faire qu'un bruit à intensité 3.

— Jet 1 : bruit ténu, doit réussir un jet de perception général pour l'entendre.
— Jet 2 : bruit clairement perceptible.
— Jet 3 : bruit assez fort, jet de peur : 1
— Jet 4 : bruit fort, jet de peur : 3
— Jet 5 : bruit très fort, jet de peur : 5
— Jet 6 : bruit assourdissant, jet de peur : 7
— Jet 7 : bruit insupportable, jet de peur : 9

Si une créature manque un jet en tentant d'augmenter l'intensité du son, celle-ci baissera de l'effet d'un jet par minute. Cette discipline sera parfois utilisée avec *Terrorize* pour en augmenter l'effet.

Slam*

Cette discipline sera utilisée pour bloquer le chemin d'un personnage, surtout si celui-ci est pressé.

Télékinésie

Cette discipline sera utilisée très discrètement, par poussée, mais très rarement de façon très visible.

Terrorize

Etant donné le faible quota de peur de la maison, ce pouvoir sera fréquemment utilisé pour effrayer les personnages.

Write

Cette discipline sera rarement utilisée devant les personnages, et de toute façon pas souvent.

Une maison hantée est généralement très difficile à détruire, et nécessite l'accomplissement d'au moins deux conditions :

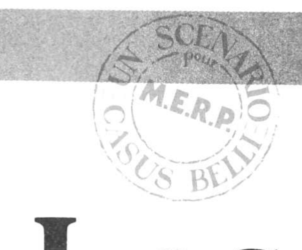
1) Il faut raser la maison. Cette condition n'apporte aucun bénéfice en soi, mais enlève la moitié des IP's si elle n'est pas remplie.

2) Il faut remplir une condition particulière en rapport avec le fantôme qui hante la maison.

3) Il faut exorciser l'énergie mauvaise, la brûler avec l'inconnu qui permet la création d'une maison hantée. Ceci n'est possible qu'une fois les deux conditions précédentes remplies, et qu'à grands renforts de cérémonies (très secrètes). Ce n'est que dans ce cas que plus aucune âme torturée ne pourra venir habiter les lieux, et cette condition n'est quasiment jamais accomplie.

Il faut noter que la condition n° 2 peut être accomplie partiellement, ce qui aura pour effet de laisser le fantôme en repos pour une centaine d'année, ce qui enlève un quart des IP's.

Martin Latallo



Les e

Ce scénario, réalisé pour le tournoi de France Sud Open III, a été conçu pour utiliser les règles de Middle Earth Role Playing. L'équipe des aventuriers (4-5 joueurs de 8e niveau) peut être épaulée, le cas échéant, par des personnages non joueurs dont la liste est donnée en fin de texte.

En l'an 1650, sous le règne du Roi Argeleb II, l'Arnor se remet doucement de la terrible peste de 1636-1637 qui ravagea le pays et détruisit le Royaume de Cardolan entièrement. Or, le Royaume d'Angmar, toujours prêt à profiter de la moindre faiblesse de l'Arnor, inquiète de plus en plus Argeleb. Bien qu'ayant lui aussi souffert de la peste, l'Angmar se repeuple plus vite et semble être en mesure de frapper de nouveau...

A la fin de l'automne 1650, Argeleb apprend une nouvelle catastrophique : des hommes de l'Est ont découvert un métal aux propriétés terrifiantes et l'acheminent en convoi vers Carn Düm, en passant d'abord par les Monts Gundabad où se trouve la capitale du plus puissant seigneur des Orcs.

Cependant, Argeleb voulant en savoir plus, les magiciens du Royaume se lancent dans d'épuisantes recherches, sondant les Mémoires d'hommes morts depuis des siècles ; mais c'est Ernolë, le mage solitaire, qui trouve la réponse dans les ruines d'Annuminas, au Palais Royal.

Après dix jours d'études, Ernolë découvre enfin ce qu'il cherchait : un rouleau oublié des Chroniques de Numénor dans lequel il est fait mention d'un métal aux propriétés semblables. Il demande audience auprès du Roi Argeleb. Et devant le Grand Conseil, il dit à haute et intelligible voix : *« Mes Seigneurs, les anciens écrits apportent souvent le souffle de la sagesse, écoutez ce qu'écrivait le Conseiller d'Elendil alors que, faisant voile vers l'Eriador, il consignait des faits d'une importance extrême pour nous aujourd'hui. Ce conseiller disait :*

«... Je scruptais les étoiles dans la Tour de Tar Meneldur Elentirmo construite sur la pointe septentrionale du Sorontil, lorsque je fus ébloui par une lumière flamboyante insoutenable tandis que retentissait à mes oreilles un sifflement assourdissant ; la lumière passa derrière les collines et, j'entendis alors une explosion qui se répercuta dans tout Numénor et me fit croire — les Valars puissent me pardonner — que la foudre de Manwë s'abattait sur moi !

Une fois le jour levé, cédant à la curiosité, je décidais d'aller voir derrière les collines. Que diable ! Ce n'était pas la première fois que je voyais un morceau d'étoile s'abattant sur Numénor !

Mais un étrange pressentiment m'étreignit le cœur lorsque j'arrivais près du cratère. En scientifique, je regardais très rapidement la zone d'impact qui faisait environ 1 km de diamètre et près de 100 m au point le plus profond.

Mais, au milieu des fumerolles, j'aperçus ce que je cherchais : la Météorite, du moins des morceaux du gigantesque quartier d'étoile qui venait de s'abattre.

Malvegil, le chef de mon escorte, voulut descendre dans le cratère après que la zone se soit refroidie mais, je l'en dissuadais... Cela pouvait être dangereux, mieux valait attendre les soldats du Roi — s'ils avaient à en souffrir, ma foi ! ce ne serait pas la première fois que des héros inconnus feraient progresser la Science ! — Et bien m'en prît car, quelques jours plus tard, je vis les hommes qui avaient extirpé, le minerai du

épées d'Arthedain

cratère... En effet, j'avais été convoqué au palais d'Armenelos comme témoin principal du phénomène. L'on m'introduisit dans une partie peu fréquentée du palais et là je les vis... Que les immortels puissent m'aider ! Jamais je n'avais assisté à une telle scène : les hommes, pourtant protégés, commençaient à se liquéfier à leurs extrémités. Le lendemain, le mal avait empiré sans que l'on puisse faire quoi que ce soit et, à l'aube du troisième jour, il ne restait dans la pièce que cinq flaques à l'emplacement des cinq soldats... Et je n'avais pas tout vu ! Ma raison chancela lorsque ces flaques, où l'on discernait encore les traits des défunts bougèrent et me fixèrent du regard !

Le Seigneur Sauron qui, lui aussi, avait assisté à cette horreur ne sembla pas être surpris, et ajouta même : « Très intéressant, dites-moi, Monseigneur, pensez-vous à ce que je pense ? ». Le Roi Ar Pharazon qui n'avait dit mot, se mit à sourire, leurs regards se croisèrent et ensemble, ils éclatèrent d'un rire démoniaque... Illuvatar nous protège ! Ces deux démons projetaient de s'en servir comme d'une arme !

En songeant à cette horreur, je ne puis m'empêcher d'être soulagé que Numénor la souillée soit maintenant engloutie et avec elle cette matière venue de l'espace... Mais je dois interrompre mon récit, le Seigneur Elendil m'appelle sur le pont du navire, je crois que la tempête s'est calmée et j'entends le pilote dire que nous sommes en vue du Lindon... ».

Ernolë releva la tête et scupta les visages sombres du Roi et de ses conseillers dans un silence oppressant : « *Messeigneurs* », finit-il par dire, « *ce texte ne nous éclaire que trop sur les risques que coure l'Arnor, nous ne devons plus hésiter, agissons !* ».

Argeleb fixa Ernolë et sans que nul ne le sache le Roi des Rois avait déjà pris sa décision. Il dicta ses ordres aux magiciens et à tous ceux qui allaient participer à la défense de l'Arnor dans cette crise. La gravité de l'évènement ayant amené les aigles à coopérer, ceux-ci furent les diligents messagers de l'Arnor.

Le plan était le suivant :

— Quatre agents de l'Arnor seraient choisis, chacun ayant une fonction spéciale. Ils iraient à la Moria où le seigneur Baïn les recevrait et mettrait à leur disposition un de ses ingénieurs-experts en minéraux. De plus, les rejoindrait à la Moria une troupe de cent cinquante Rangers, tous volontaires, se mettant sous leurs ordres.

— Ensemble, ils iraient chez les Beornings où le seigneur Beoraborn les attendrait... ce qu'il décidrait de faire, nul ne le sait car même les aigles ne peuvent prédire quelle serait l'attitude du seigneur des Beïjabars... sûrement amicale, c'est tout ce qu'ils pouvaient dire.

— Avec ou sans l'aide des Beïjabars, les Arnoriens devraient ensuite capturer les chariots transportant le minerai, et, détruire l'escorte. Puis, si cela est possible, le ramener à Fornost, ou sinon que nul ne puisse s'en saisir.

Vous partez donc de Fornost Erain, le 1[er] jour du mois de Narwain (Décembre). Le Roi lui-même vous a reçu et vous a dit ces mots : « *Les dés sont jetés, roulent, et nul ne sait quel sera le résultat. Désormais, vous êtes notre ultime espoir. Puissent Namo et Vaïré vous préserver du malheur et Varda éclairer vos pas et vos décisions, partez porteurs du destin* ». Sur ces paroles, vous le quittez et partez par un petit matin brumeux. Vous ne vous retournez pas pour regarder une dernière fois la capitale d'un Royaume qui n'a que peu d'espoirs.

Pendant près de trois semaines, vous traversez un pays qui devient de plus en plus sauvage et désolé au fur et à mesure du voyage vers la lointaine Khazad-Düm. Vous ressassez dans vos têtes les paroles de votre Roi, et n'y trouvez aucun reconfort... Enfin, le vingtième jour depuis votre départ, vous arrivez en vue de la porte de la plus gigantesque forteresse que les Terres du Milieu aient connues depuis l'ancien temps... La Moria !.Khazad-Düm, cave-nain, la demeure des Rois sous la montagne !

Le chapitre qui suit peut être, au gré du MJ, soit rallongé ou bien au contraire raccourci.

Le garde qui se tient à la porte vous regarde et prononce les paroles officielles : « *Qui se présente devant la porte de la demeure des Seigneurs de la Montagne ?* ». Lentement, Eldanar descend, il connaît bien la Moria et ses coutumes ; il prononce les paroles habituelles : « *Honorés de l'amitié de votre Roi, nous demandons le droit de pénétrer dans votre Royaume* ». Et il tend un sauf-conduit qu'Argeleb vous a donné, signé par Baïn lui-même. Le garde ouvre alors les portes et, sans un mot, vous disparaissez dans les entrailles de la terre.

Il serait trop long de décrire les merveilles de la Moria. Il vous suffit de savoir que pour ceux qui n'étaient jamais rentrés dans Khazad-Düm, dix années de votre vie à parcourir ce Royaume sans jamais dormir un instant ne suffiraient pas pour découvrir tous les trésors et toutes les merveilles de la demeure des Seigneurs de la Montagne.

Quelques heures plus tard, après que l'on vous ai fait traverser la plus grande partie de la Moria, vous arriverez dans la cité elle-même et êtes accueillis par Tarken, compagnon de longue date d'Eldanar et d'Othodron. Tarken est un nain des Montagnes Bleues et il loge provisoirement chez son oncle à la Moria.

Quand il apprend votre but, Tarken devient très soucieux et vous dit ces mots : « *Faites attention, amis, car la Moria connaît des jours sombres. Mon oncle m'a appris bien des choses qui alarment tous ceux qui ont à cœur la lutte contre les Ténèbres.*

Notre Roi en vieillissant a perdu de sa fermeté et certains conseillers en ont profité pour s'arroger des droits qu'ils ne devraient pas avoir. L'un d'entre-eux, le Seigneur Falin, à force d'intrigues et de corruption, a réussi à mettre dans sa poche plus de la moitié du Conseil des Douze. Il laisse courir le bruit que c'est lui le nouveau Maître de la Moria et il est malheureusement vrai que, beaucoup trop de nains, à mon goût, le considèrent comme tel. De plus, j'ai appris de source très confidentielle qu'il ne serait pas étranger aux quatre tentatives d'assassinats sur les principaux conseillers encore loyaux au Roi et surtout les tentatives contre le fils de Baïn : Durin, celui-ci a la prestance et la sagesse d'un vrai Roi et c'est ce qui inquiète beaucoup Falin ; car Durin voit clair dans le jeu de Falin et attend que son père le désigne comme successeur pour rétablir l'autorité royale.

Mais Falin intrigue et flatte le Roi pour l'empêcher de quitter le trône arguant constamment de nouveaux problèmes qui ne peuvent être résolus, paraît-il, que par le Roi Baïn ».

Et il est vrai que lorsque vous vous présentez devant le Roi et le Conseil des Douze, une tension semble régner dans la salle des Audiences. Le Roi est assis sur son trône, à sa droite les chefs de clans menés par Falin — un nain à la barbe noire et au regard haineux — qui vous dévisage d'une façon peu amène, et de l'autre côté les clans encore fidèles au Roi Baïn, avec leur chef de file : Guli l'Ancien à la longue barbe blanche.

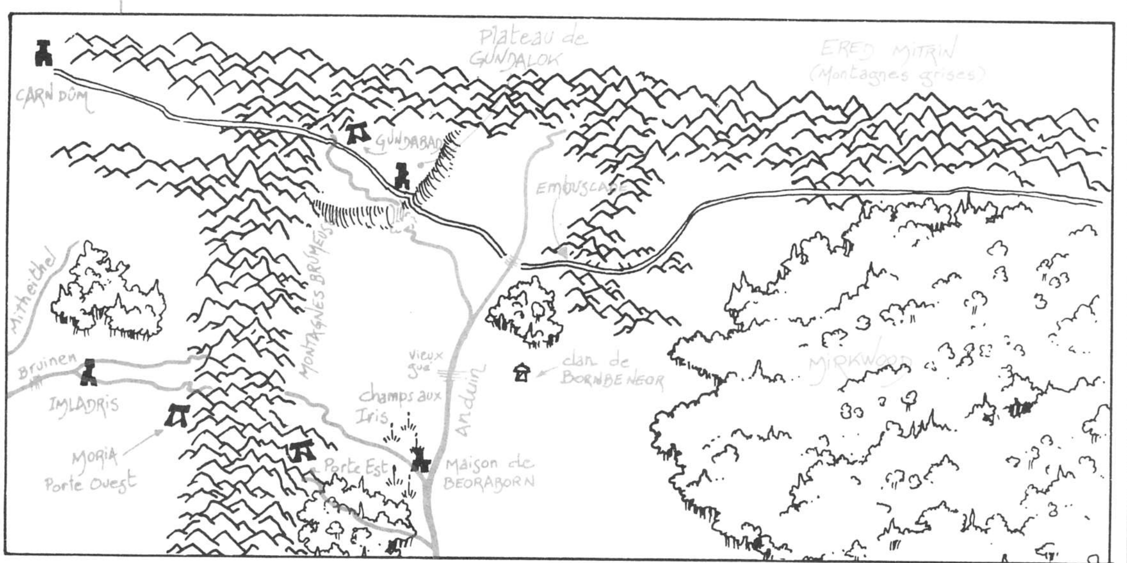
Le Roi vous salue avec tout le sérieux que peut apporter un nain dans les grandes occasions. A la fin de son discours, il fait un signe de la main et un nain sur sa gauche apparaît... Il est visiblement jeune, a le pied ferme, la barbe prise dans sa ceinture et l'œil vif. Le Roi vous dit : « *Je vous présente Maître Azaghîl, qui s'est porté volontaire pour cette mission ; il est jeune, a de l'audace et de plus, il est sans doute appelé à devenir mon ingénieur royal ou du moins celui de mon fils* ».

A ces mots, un des chefs de clans, visiblement le père d'Azaghîl, bombe le torse et ses yeux pétillent de joie en voyant la mine déconfite de Falin qui soudain prend la parole : « *O Seigneur légitime de tous les Nains ici présents, ne craignez-vous point de vous séparer d'une aide inestimable ? J'ai toujours considéré cette histoire comme une folle aventure dans laquelle les Nains n'ont rien à faire, mais...* ».

« *Assez ! Seigneur Falin !* »... La voix du Roi tonne dans la Salle du Conseil. L'interruption a été brutale, l'ordre péremptoire ; Falin rougit de honte et d'étonnement devant l'affront qui lui est fait devant tout le Conseil.

Le Roi poursuit : « *Nous avons déjà discuté maintes et maintes fois de cela et je vous ai déjà dit que ce serait Non !* ».

Occis, ne sachant plus que dire devant un Roi que nul ne reconnaît tant sa détermination est



forêt, marais, montagne, entrée souterrains, maison/ville/forterrese, chemin suivit par la caravane
rivières, chute d'eau, gué.

grande, Falin va se rasseoir en marmonnant dans sa barbe et en serrant spasmodiquement la main sur le manche de sa hache. Baïn vous dit encore quelques recommandations et la réunion du Conseil est terminée.

Mais lorsque vous racontez tout cela à Tarken qui ne participait pas au Conseil, il devient grave et dit dans un chuchotement : *« Je reconnais là l'influence de Durin, le fils du Roi ; cela veut dire que bien des choses vont changer d'ici peu de temps. L'ennui, c'est que Falin est maintenant au pied du mur et nul ne sait jusqu'où il osera aller dans l'escalade de la rebellion. Partez vite avec vos hommes avant que tout n'éclate... Au revoir, mes amis.. Je prédis que du sang nain coulera mais, par mes ancêtres, ce ne sera pas le mien ! »*. Sur ce, il vous quitte.

Et le lendemain matin, vous gagnez la porte Est qui donne sur le Mirrormere avec les cent cinquante rôdeurs qui vous ont rejoint la veille. Et, sans revoir Tarken, vous quittez la Moria.

Devant vous, s'étend la gorge de Dimrill Dale ; derrière vous, les portes de granit rouge se referment et vous priez Aulé de préserver ses loyaux serviteurs et de foudroyer les traîtres... Car si la Moria tombe, c'est votre unique chance de fuite qui tombe aussi, car l'ombre du Nécromancien s'étend de plus en plus sur la vallée de l'Anduin.

Selon vos calculs et les renseignements des aigles, le convoi que vous devez attaquer arrivera dans deux semaines et demie au Gué du Mithlin, car les Elfes du Roi Thranduil ont réussi à les retarder. Cependant, une attaque soudaine des Orcs et des Trolls des Monts de Mirkwood au Sud du Royaume elf a obligé Thranduil à rappeler de toute urgence ses hommes.

Dans dix-sept jours donc...

Mais que feront les Beïjabars ? Que fera le Seigneur Beoraborn ?... Il est si versatile que la moindre erreur pourrait tout faire rater !

Et qu'arriverait-il si la caravane réussissait à passer ? Nul ne peut et ne veut le savoir.

SYNOPSIS DE L'AVENTURE POUR LE MAÎTRE DE JEU

Là encore, le MJ peut introduire dans la trame de l'aventure un peu plus de souplesse ou bien quelques éléments-surprise de son cru. Mais voici ce qui vous est proposé :

Une fois que les aventuriers sont sortis de la Moria, ils se dirigent vers la maison de Beoraborn ; ils sont aperçus par Braega son fils cadet qui les conduit chez son père. Là, les aventuriers apprennent que les Orcs des Montagnes ont fait une incursion chez les Beornings, ce qui a mis ces derniers dans une terrible colère. Après avoir *exterminé* les Orcs, Beoraborn, qui ne décolère pas depuis maintenant une semaine, attend les aventuriers avec impatience. (Cf. Annexe A : « Chez les Beornings » pour le détail de la réception...).

Après cela, Beoraborn qui a rassemblé une cinquantaine de Béïjabars, remonte la vallée de l'Anduin et rejoint Bornbeneor son ami, Seigneur des Clans du Nord. Ensemble et avec, maintenant, derrière eux près de 90 Béïjabars dont 8 Shape-changers (Bornbeneor et Beoraborn étant les plus puissants) et une vingtaine d'ours et de lions des neiges, le groupe de l'alliance se dirige vers le gué de Mithlin, affluent de l'Anduin.

Là, se passe l'interception de la caravane (Cf. Annexe B : « Le convoi »). Les joueurs arrivent à l'intercepter (s'ils se débrouillent mal, ce seront les Béïjabars qui sauveront la situation). Ensuite, les Béïjabars et tous les survivants de l'expédition redescendent dans la vallée, le long de l'Anduin.

Mais, si l'interception a été trop facile, une tentative par les Orcs des Monts Brumeux pour reprendre la caravane aura lieu (Cf. Annexe C : « L'embuscade »), ils échoueront, mais cela affaiblira le groupe des Arnoriens. (Beoraborn sera encore là avec les hommes des Clans du Sud).

Ensuite, le groupe repart vers la porte de la Moria et là... (Cf. Annexe D : « Chaos dans la Moria »). Ils découvrent que beaucoup de choses ont changé : les nains de Falin ont petit à petit pris le contrôle des endroits stratégiques, ils ont isolé le Roi et ses suivants, et procèdent à des arrestations arbitraires contre les Nains encore loyaux au Roi. L'arrivée des aventuriers change beaucoup de choses... (Cf. Annexe D).

Annexe A
« Chez les Beornings »

Au détour du chemin en sortant brusquement de la forêt, vous arrivez en vue d'une gigantesque maison — en forme de L — et vous entendez un rire grave et tonitruant... Le rire c'est celui de Beoraborn, le plus révéré « Frathagaman » (sage) chez les Beornings. Beoraborn est un géant de 2 m. de haut, un torse velu et puissant, des bras gros comme vos cuisses et des mains qui pourraient vous soulever de terre et vous projeter à 5 m. en arrière (pensez donc pour un hobbit...).

Beoraborn vous reçoit avec chaleur, avec force claques dans le dos (de quoi décoller les poumons d'un homme normal). L'accueil peut bien sur être modifié en fonction de l'attitude des joueurs.

En quelques mots simples, Beoraborn, après quelques paroles bourrues d'accueil, vous éclaire rapidement : *« Ces sales rats d'Orcs ont osé pénétrer chez moi et tuer mes moutons ! Mais le plus grave c'est qu'ils ont détruit aussi mes ruches ! Mes petites abeilles... Mes toutes belles... Mes mignonnes... »* (de gros sanglots lui bloquent la gorge) et soudain il lève la tête et hurle : *« Mais je les aurai tous ! Il n'y aura plus un Orc du nord au sud ! »*.

Si les joueurs demandent ce qu'il a fait des Orcs qui ont attaqués, il s'arrêtera et dira en riant : *« Ceux-là n'embêteront plus personne... »* il éclate de rire... *« ils gardent mon jardin maintenant ! »* et riant de sa blague, il vous montre les 30 têtes fichées sur des pieux derrière la maison et les peaux de loups en train de sécher sur des cadres en bois... *« Il n'y en a que 30, il fallait en laisser pour les autres... »*.

Beoraborn, après un repas montrueux *uniquement composé de poissons et de légumes*, auquel il a convié tous ses amis, vous déclare : *« Demain, on vient avec vous, Bornbeneor m'a dit qu'il viendrait aussi avec ses amis ! On fauchera plus de têtes qu'il y a de corbeaux à la saison des semences ! »* et de repartir dans un rire tonitruant...

Au cours de la remontée vers le Nord, Beoraborn grossit sa troupe d'une dizaine d'hommes...

Annexe B
« Le convoi »

La caravane se compose de la façon suivante :

- 200 crébains, qui ne combattent pas, survolent le pays pour essayer de prévenir toute embuscade ; mais maintenant que les renforts sont là, les crébains sont nettement moins attentifs.
- 80 Wolf-Riders en avant-garde.
- 100 Orcs avec 4 capitaines devant le 1er chariot.
- 8 chariots avec un attelage de 4 et deux conducteurs par chariot (le convoi fait 160 m de long) flanqués de chaque côté de 50 Easterlings (donc en tout 100) avec 1 lieutenant, 2 sergents de chaque côté et, le capitaine devant le 1er chariot.
- Derrière 100 autres Easterlings avec 2 lieutenants et 4 sergents.
- En arrière-garde : 100 Orcs avec 4 capitaines.

Leur tactique devant la passe :
La caravane s'arrête devant la passe, le capitaine Easterling qui commande le convoi envoie une patrouille de 10 éclaireurs composée de Wolf-Riders. Puis ensuite, s'il n'y a pas d'alerte -et il n'y aura pas d'alerte - à moins que les joueurs fassent ce qu'il faut pour se faire repérer, alors là.. tant pis pour eux. Exemple : une attaque directe, aucune

précaution pour se dissimuler si les Arnoriens restent à cheval ostensiblement... etc.
Si les gardes ne sont pas surpris, les Orcs et les Wolf-Riders se rueront à l'attaque dans la vallée tandis que 150 Easterlings grimperont les collines pour prendre au piège les assaillants. 50 Easterlings restent près des chariots pour les protéger et servir, le cas échéant, de réserve.
Si la caravane est surprise dans la passe, les Wolf-riders chargeront les assaillants en descendant le long de la caravane ou partiront avec les chariots qui pourraient arriver à s'échapper.
Les Orcs et les Easterlings se battent courageusement : les Easterlings jusqu'au dernier, et les Orcs jusqu'à ce que la bataille semble perdue et que les pertes soient égales à 70 % (sur deux cents Orcs, cela fait 140 morts ou hors combats). Sauf si les Shape-changers chargent sous leur forme d'ours ! Car alors là... même les Easterlings risqueront de fuir :
jet à + 20 pour les Easterlings,
jet à − 20 pour les Orcs ;
si chiffre inférieur à 50.

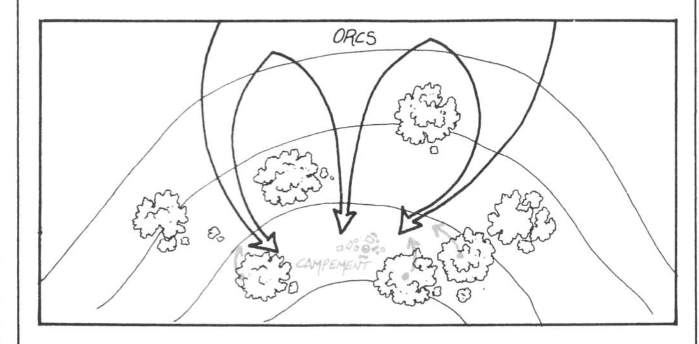
Tactique des Beornings :
(Celle des Arnoriens étant déterminée par les Joueurs)
Le groupe de l'alliance arrive sur les lieux deux jours avant la caravane et a tout le loisir de préparer le terrain pour l'embuscade : Les Beornings empilent des quartiers de rocs pour les faire écrouler sur la caravane en bas et bloquer la passe. Lorsque la caravane est bloquée, ils chargent... ! Les lions et les ours aussi d'ailleurs... C'est simple et efficace. Beoraborn se met sur le flanc Sud et Bornbeneor sur le flanc Nord. Si un groupe de Beornings à + de 50 % de perte dans un Clan, alors tous les Shape-changers se transforment et chargent, tandis que les autres deviennent Berserker (attaque à main nue...etc.).
Les Rangers, quant à eux : il faut se souvenir que ce sont de bons cavaliers, bien qu'ils préfèrent combattrent à pied, mais surtout ce sont de très bons archers et ils valent chacun au combat bien 6 Orcs ou 3 Easterlings.

Comment résoudre le combat ?
Pour chaque groupe : Easterlings, Orcs, Wolf-Riders, Rangers et Beornings, jeter un dé à 100 faces, celui qui est le plus grand prend l'avantage avec les bonus suivants :
Pour tous les combats : + 30 pour les Beornings
+ 60 si Berserker
+ 20 pour les Rangers
+ 20 pour les animaux
+ 20 pour les Easterlings
0 pour les Orcs.
L'avantage donne pour le test suivant un + 10 à l'avantagé.
Les pertes
1) Pour les tirs d'archers :
1ère volée : 4 D 10
2me : 3 D 10
3me et autre : 1 D 10
2) Pour les Easterlings :
- ont l'avantage, ils prennent 1 D 8 de perte
- quand il y a statu quo : 1 D 10 + 4
- quand il y a désavantage : 2 D 10 + 5
3) Pour les Orcs :
+ : 1 D 10 + 2
0 : 2 D 10 + 6
− : 3 D 10 + 7
minimum le double des pertes de l'adversaire.
4) Pour les Wolf-Ri ders :
+ : 1 D 10
0 : 2 D 10 + 3
− : 1 D 10 + 4
5) Pour les Beornings :
+ : 1 D 3
0 : 1 D 4
− : 1 D 6
6) Pour les Arnoriens :
+ : 1 D 6
0 : 1 D 10 + 2
− : 1 D 10 + 5

A la fin de la bataille, les Beornings massacrent les blessés ennemis.
Récupération : chez les Beornings 20 % de perte, chez les Arnoriens : 50 % de perte.
Pour qu'un avantage soit obtenu, il faut une différence de 20 % entre les 2 jets de dés.

Annexe C
« L'embuscade »

L'embuscade a lieu entre le Carrock et le vieux Gué (lach laur). Sur l'ordre du Witch King, des Orcs tentent de reprendre les chariots. L'attaque se fait de nuit. Alors que vous dormez, Beoraborn vient vous réveiller et murmure : *« Debout ! Silence... Des Orcs arrivent... ».*

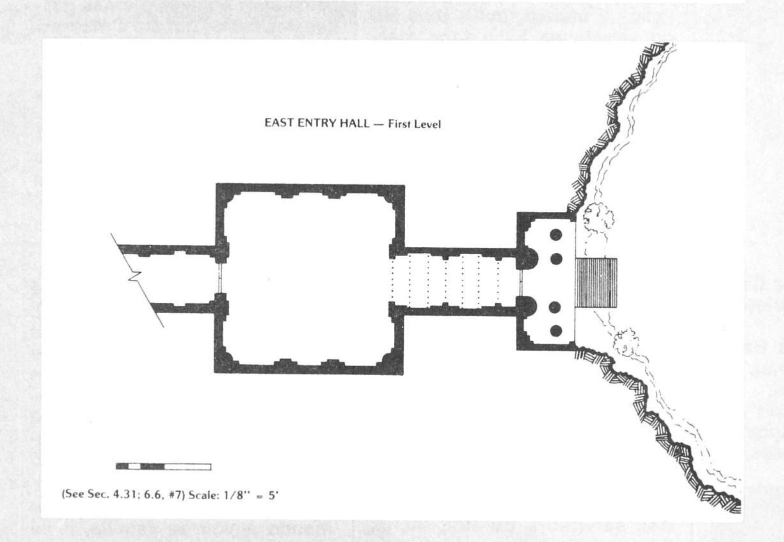


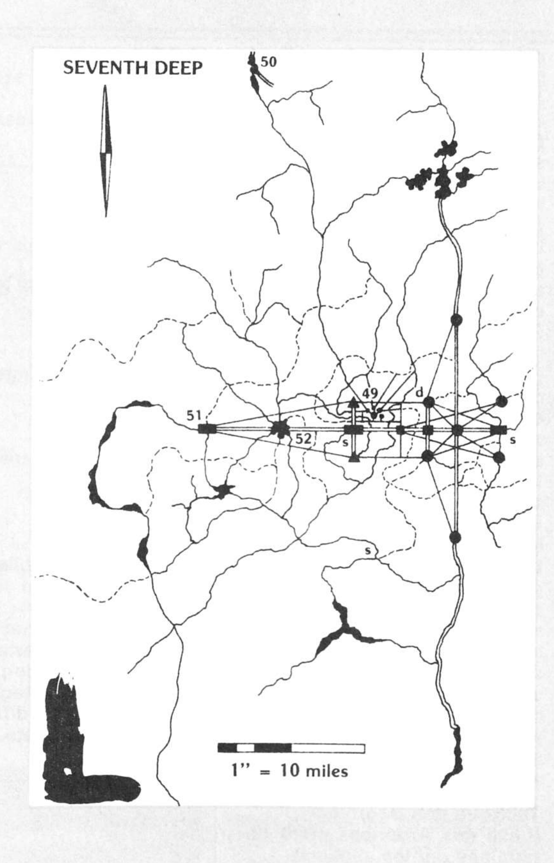
Les Orcs croient pouvoir surprendre le groupe, mais ce sont eux qui sont surpris ! Mais l'embuscade peut ne pas être déjouée si facilement, ... selon votre humeur !
Lorsque les Orcs arrivent dans le campement, ils sont :
1) surpris de tomber sur des mannequins.
2) attaqués par les joueurs de l'alliance, bondissant des fourrés.
Les 3 premiers échanges : + 30 au dés, ensuite : + 10.
Les effectifs : 300 Orcs dont 6 capitaines 10me niveau.
Combat : Résoudre de la même manière que le combat Annexe B.
Ces Orcs portant toujours un coup pour achever, le taux de récupération après la bataille est toujours le même pour les Beornings. Mais de 20 % pour les Arnoriens.

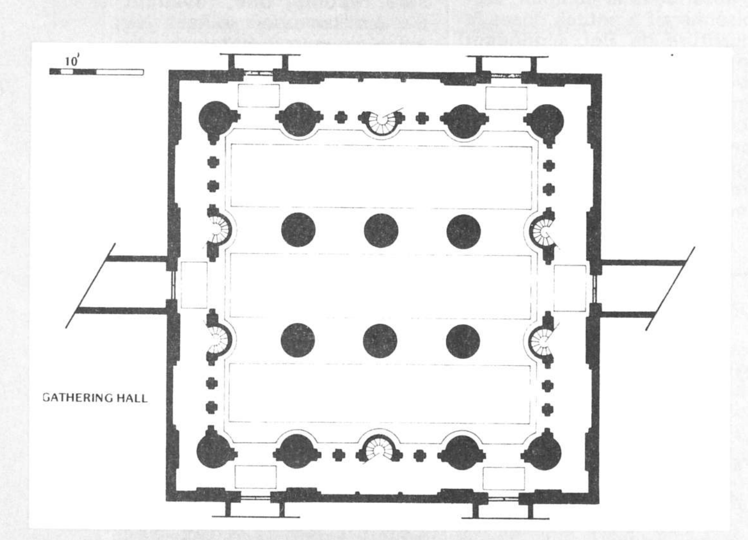
Annexe D
« Chaos à la Moria »

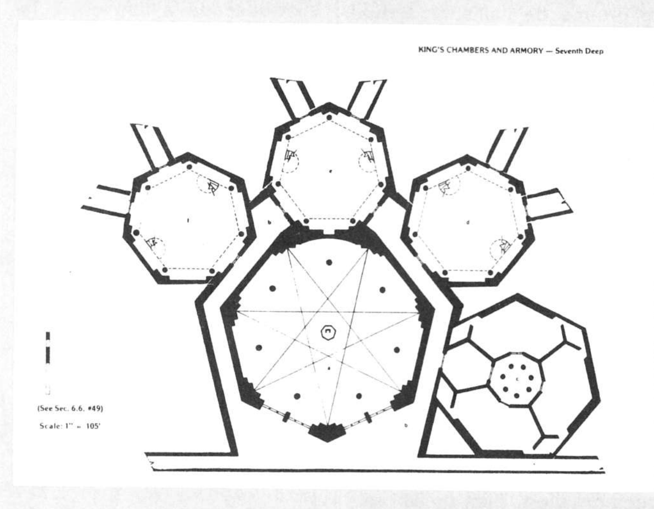
Bien des choses ont changé à la Moria pendant l'absence des personnages.
Peu de temps après le départ des Arnoriens et d'Azaghîl, une réunion secrète eut lieu chez Falin ; y étaient réunis tous les conspirateurs : Falin donc, mais aussi Gaïn, un capitaine des gardes surveillant un endroit névralgique : les cachots !. Il y avait aussi Grolin, le bouffon du Roi, connu pour sa méchanceté mais qui, jusqu'à une récente disgrâce, avait le privilège d'amuser le Roi. Se trouvaient aussi à cette réunion 6 conseillers qui trahissaient leur Roi et leur propre clan en partie, car certains dans leurs familles restaient fidèles au Roi. Bref, le Roi était entouré de traîtres.
Là, une décision tragique pour la Moria fut prise : discrètement certains nains de la faction adverse seraient convoqués par Gaïn, et seraient tout aussi discrètement enfermés ; tandis que le Roi se trouverait de plus en plus isolé dans son palais. Un des serviteurs du Roi, inclus lui-aussi dans le complot, empoisonnerait à petites doses la nourriture du Roi, plongeant lentement mais sûrement celui-ci dans une torpeur et une semi-paralysie. Il serait alors facile d'interpréter ses paroles comme bon semblerait aux conseillers !... D'abord, le Roi « refuserait » de consulter les médecins royaux, prétexterait une grande fatigue pour ne pas assister aux réunions... Les conseillers, une fois libres de leurs mouvements, nommeraient aux postes-clé des hommes à eux ; ainsi, petit à petit, la Moria tomberait sans coup férir. Evidemment, ce serait compter sans Durin, mais Falin espère que Durin s'apercevra trop tard du complot et échouera dans sa très probable tentative de contre-prise du pouvoir.
Pendant trois semaines, tout semble sourire aux conjurés : le Roi refuse toute visite, des dizaines d'opposants à Falin croupissent dans les geôles sans que nul ne le sache ou ne se préoccupe de leur absence. Car, il est fréquent que les nains soient absents de leurs foyers pendant de longs mois (travail dans les mines oblige...).
Tout s'est précipité dans la dernière semaine avant l'arrivée des aventuriers, car les comploteurs veulent profiter d'une aubaine : Durin est parti avec 50 des siens pour prospecter un nouveau filon de Mithril, en fait des Nains traîtres ont annoncé cela pour écarter Durin de la Cour pendant quelques jours).
Sur ce, les joueurs arrivent :
- D'abord, en arrivant devant la porte Est, Azaghîl remarque que ce ne sont plus les mêmes gardes (les autres ont été « mutés » ailleurs...).
Ces gardes feront d'énormes difficultés pour laisser entrer les aventuriers, prétextant multiples formalités, des capitaines à prévenir...etc. Seul, le message de Baïn qu'Azaghîl possède permet d'entrer dans la Moria, après plus de deux heures d'attente.
- Ensuite, une fois dans la Moria, Azaghîl, qui est un habitué de la Moria (et pour cause !), s'apercevra que des soldats se trouvent là où d'habitude se tiennent des Nains chargés de l'administration (toute la bureaucratie naine est noyautée par des agents de Falin, nommés récemment par le Nouveau Conseil).
— Tertio, lorsque Azaghîl demande à voir sa famille, il lui sera répondu que, revenant d'une mission pour le Roi - (les autres joueurs pourraient « tiquer » à ces mots) - il est de la plus haute importance qu'ils se présentent tous devant le Conseil (ben voyons !). Quant à savoir ce que est advenu de Tarken, personne n'en sait rien ; un traître leur suggérera qu'il est dans les mines... (en fait, il croupit dans une geôle, hurlant comme un putois et promettant à ses geôliers de leur faire avaler leur barbe !).
- Voir le Roi leur sera interdit... « Mais le Seigneur Falin veut bien vous recevoir... ». En fait, la réception consistera en 50 gardes si les aventuriers refusent de donner le métal à Falin (s'ils acceptent sans réticence aucune, *les pénaliser sévèrement*). La « réception » se fera dans la salle du Trône (plan page A 13). Les 50 Nains sont des « Guard-Herd ». (Cf. les caractéristiques page 17).
Le seigneur Falin, plein de morgue, leur dira comme paroles de bienvenue : *« Le Roi étant souffrant et son fils absent, je préside le Conseil et donc assure la place d'Intendant. Racontez donc votre odyssée ».*
Si les aventuriers narrent leur histoire, Falin leur dira simplement : *« C'est parfait ! Mais nul ne peut contester que les experts en minerai sont les Nains et donc, en tant qu'Intendant du Roi, je décide de garder ce minerai précieux. Nous feront part à Fornost de nos découvertes utltérieures... ».*
Là, si les aventuriers ne réagissent pas... *Abattez-les !*
Bref, l'arbitre peut improviser à ce moment, les possibilités étant multiples, *mais* : les Nains ne se révoltent automatiquement que si le Roi *le leur dit.* Pour cela le Roi doit être secoué de sa torpeur (antidote contre le poison ou utilisation Athelas... etc.). Un passage secret permet

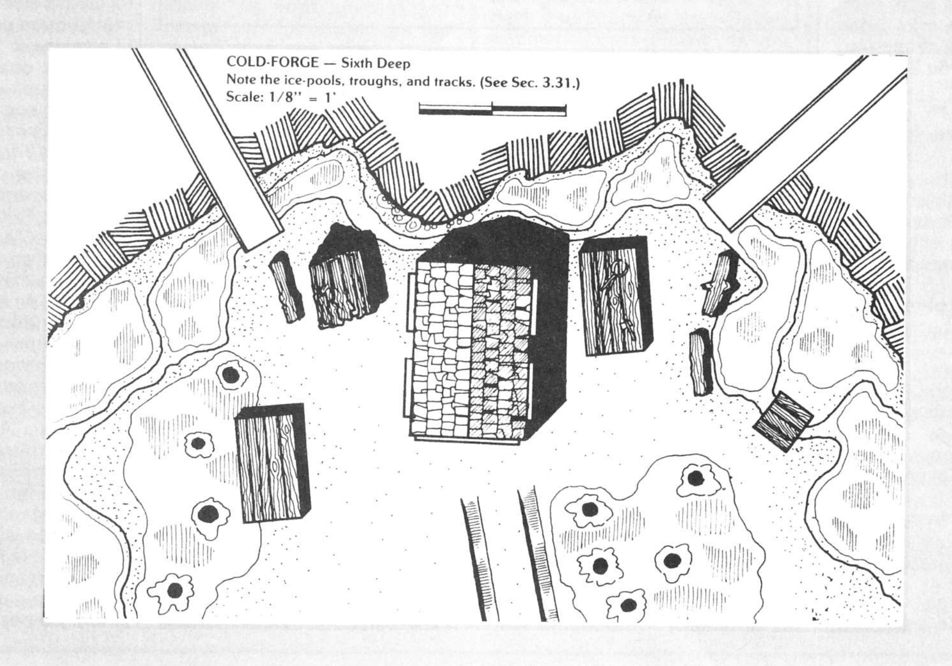
Moria











Les plans sont extraits de Moria, the Dwarven City, livret d'aventures pour Middle Earth Role playing. © I.C.E.

au Roi de s'échapper de sa chambre et de gagner à peu près tous les étages de la Moria.
La famille royale est tenue séquestrée.
Effectif des conspirateurs : 2000 à 3000 Nains.
Effectif des loyalistes : 7000 Nains.
Donc, le conspirateurs sont à un contre deux et demi... Mais eux sont préparés au combat, alors que les Nains du Roi n'ont que ce qu'ils ont sous la main, excepté la Garde Royale et environ 30 % des loyalistes. De plus, ils sont désorganisés.
Dès que le combat se généralise, utiliser la méthode suivante :
- Dé à 100 contre dé à 100 avec un + 10 % pour les rebelles au 1[er] segment pour les raisons énumérées ci-dessus.
- Mais dès que les loyalistes prennent l'avantage, le 2[me] jet se fait à + 20 % car on considère qu'ils s'organisent.
- Au 3[me] segment de combat (1 segment égal 15 minutes), les loyalistes rajoutent + 10 % car beaucoup ont pu s'armer. Un avantage est obtenu avec une différence entre les 2 jets de dés de 20 %.
- Au 4[me] segment, les prisonniers sont libérés et Tarken arrive avec 50 de ses amis « berserks ». Tarken cherchera Gaïn pour lui régler son compte, il criera : *« Gaïn, engeance ratée d'un troll, où es-tu ? ».*
- Au 5[me] segment, Durin et sa garde arrivent : + 30 % au combat qui se déroule au 7[me] sous-sol.

Si tout est perdu pour le parti de Falin, celui-ci, au bord de l'hystérie, se retournera vers les joueurs et leur hurlera au milieu de la mêlée qui a lieu dans le Gathering Hall (Cf. page A 2) : *« J'ai peut-être perdu, mais vous perdrez en même temps le minerai et les nains et leur forge la plus précieuse ! »* Azaghïl comprend que Falin parle des forges froides. Falin éclate d'un rire dément et, saisissant une caisse, il fuiera pendant que Durin hurlera à ses troupes de le poursuivre. Falin arrive vers un élévateur et monte au 6[me] sous-sol. Là, avec une cinquantaine de fidèles fanatiques dont Gaïn, il se fraiera un chemin à travers une faible résistance (le combat au 6[me] sous-sol se déroulant principalement dans la salle des Forgerons - Cf. page A 11). Mais lorsqu'il arrivera dans la salle qui contrôle l'accès au tunnel menant aux forges froides, Falin verra se dresser devant lui 25 Nains en armure. Surpris, Falin chargera avec Gaïn et ses 50 nains. La mêlée sera très confuse. Lorsque Tarken arrivera en vue de Gaïn, il deviendra fou furieux et chargera au travers des rangs ennemis. Gaïn fera volte-face tandis que Falin arrivera à se frayer un chemin avec une vingtaine de partisans. Après que Gaïn et les autres aient été éliminés, la poursuite continue... (Là, l'arbitre peut décrire des escaliers sans fin, des tunnels... etc. Bref, un véritable dédale avec le rire dément de Falin qui retentit dans les couloirs).

Caractéristiques des personnages non joueurs

	LVl	Hits	AT	DB	Sh	Gr	Melee OB	Missile OB	Mov	Notes
Bain (Khazâd)	21	177	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	190 wh*	160 wh*	0	+ 20 armor and shield. + 30 war hammer (does double dammage and can be summoned by wielder from a distance up to 777').
Durin VI (Khazâd)	28	177	Pl/20*	77	Y20	(A/L)	210 wh*	180 wh*	10	idem ci-dessus
Falin (Khazâd)	18	147	Pl/20*	65	Y20	(A/L)	160 wh*	110 wh*	0	+ 20 Armure & Armes
Grolin (Khazâd)	7	100	Ch/13*	30	N	—	90 ma*	80 ha*	15	+ 15 Armure & Armes
Gain (Khazâd)	10	125	Pl/20*	65	Y15	(A/L)	140 ma*	85 cb*	10	+ 15 Armure & Armes
Thanïnk (Khazâd)	50	250	Pl/20*	70	N	—	200 wh*	200 ha*	10	+ 20 Armure & Armes
Malïnk (Khazâd)	45	230	Pl/20*	65	N	—	180 wh*	160 ha*	10	+ 20 Armure & Armes
Bör (Khazâd)	45	230	Pl/20*	65	N	—	180 wh*	160 ha*	10	+ 20 Armure & Armes
Tarken (Khazâd)	8	137	Ch/13*	40	Y	(A/L)	119 wh*	79 wh*	5	+ 20 Armure & Armes
Azaghïl (Khazâd)	8	120	Ch/13*	30	Y	(A/L)	130 wh*	80 wh*	5	+ 20 Armure & Armes
Beïjabar (Mirkwood)										
Lords(man) (Northman 8)	20	165	Rl/10*	30	N	(A)	160 Ba*	160l b	40	Certains ont shape-change
(bear) (Northman 8)	20	240	Sl/8	50	N	—	LBa120	—	60	Large creature crit. table
Warriors (Northman 90)	4	75	Sl/9	20	N	(A)	80 Ba	75l b	35	Peuvent être berserkers (OB × 2)
Beoraborn	24	160	Rl/10	30	N	(A)	130 Bs	110 ib	40	Beïjabar-Lord : peut combattre comme un ours et être berserker
Rangers (Dunedain 150)	6	100	Ch/13	20	Y	(A/L)	95 Bs	100 lb	5	Soldat d'élite, très bon cavalier, courage indomptable
Eldanar (Dunedain)	8	119	Ch/13	35	N	(A/L)	100 Bs	110 lb	10	Arc + 10 OB, anneau : « Path tale » 1/jour, épée familiale + 15
Othodron (Hobbit)	8	137	Rl/10	45	N	—	– 3 ss	+ 117 sl	35	Scout. Thrown : + 117 OB. SS + 5, SL + 15, dague de lancer + 15. Ami d'Eldanar.

** Armor or weapon is magical or specially made.*

Eldanar = Fo : 81, Ag : 97, Cons : 90, Inte : 88, Intu : 97, Pre : 76, App : 105.

Tarken = Fo : 90, Ag : 96, Cons : 98, Inte : 88, Intu : 71, Pre : 86, App : 96.

A un moment donné, au détour d'un couloir, Tarken fait stopper la poursuite. Devant vous, un couloir s'étend sur 15 ou 20 mètres. A l'autre bout, Falin se tient ostensiblement et enclenche un dispositif. *« C'est un piège »* vous dit Tarken *« si vous mettez un pied sur un des déclencheurs, les parois se lèveront et des rouleaux de pierre écraseront toute personne se trouvant sur leur passage ».*
Falin vous invite ironiquement à traverser le couloir, tandis que ses hommes se postent avec leurs arbalètes...

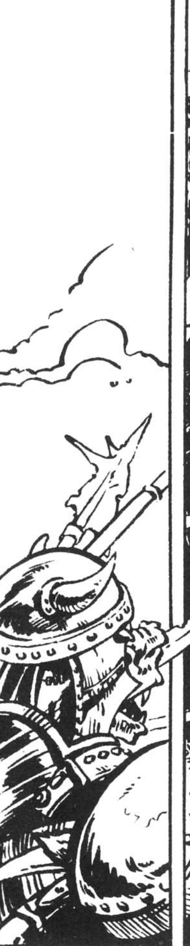
Durin vous fait reculer hors de vue de Falin et, silencieusement, vous montre le passage secret qui permet d'éviter le piège, (La porte secrète si révèle sur le mot « Astator »), et qui permettra de prendre à revers les suivants de Falin. Mais celui-ci, flairant la manœuvre, laisse 10 Nains et fuit avec les dix autres...

Après que les 10 nains aient été « neutralisés », la poursuite continue...
Les aventuriers avancent dans un tunnel de glace et la moindre lueur s'intensifie, révélant un spectacle au-delà de toute imagination !
Le froid grandit et c'est en claquant des dents, que les aventuriers arrivent dans les fameuses Forges Froides (dessin) et là, vous assistez à la scène suivante : trois Nains d'une stature gigantesque, faisant une fois et demie la taille de Falin, font face aux 11 rebelles.
Falin les somme d'évacuer la forge. Le plus grand des Nains et visiblement le plus vieux, dit d'une voix gutturale : *« Thanïnk n'a jamais cédé la place à un avorton de ton espèce, arrière ! »* et son rugissement fait reculer les Nains de frayeur.
Thanïnk brandit un gigantesque marteau. Il est maître-forgeron, celui qui fabrique les plus grands objets magiques de la Moria ; le seul que aurait pu l'égaler s'appelait Celebrimbor...
Voyant sa forge en danger, Thanïnk charge dans les rangs adverses avec un rugissement de fauve tandis que ses amis, Malink et Bôr, chargent aussi mais veillent à ce que personne n'arrive près des refroidisseurs à glace et du précieux stock de bois. La mêlée sera confuse et acharnée. Seuls, 20 Nains en tout peuvent combattre, faute de place.
Falin, voyant qu'il est perdu, montera tout en haut de la caverne et de là éclatant à nouveau d'un rire de dément, essaiera d'ouvrir le coffre de laen ; celui-ci, rendu mou par le minerai, s'éventrera rapidement et Falin prendra le minerai à pleines mains et bombardera les assaillants !

Thanïnk jettera son marteau juste sous le rebord sur lequel se tient Falin, et provoquera un éboulement de glace qui projettera Falin et son chargement dans un puits de glace fondue où, après un ultime hurlement de terreur, Falin se noiera...
« Dommage pour le coffre » dit alors Thanïnk.
Ailleurs, le combat a cessé, les rebelles s'étant rendus. Mais ne pas oublier qu'en cas de défaite du parti des joueurs, le cours des événements en Terre du Milieu serait changé.
Baïn abdique en faveur de son fils et celui-ci est couronné Roi sous le nom de DurinVI*. Le bilan révèlera près de 3000 morts et plus de 1500 exils et bannissement pour plus ou moins longtemps (1 à 300 ans). Quant au Clan Falin, tous les menbres survivants sont projetés dans le puits sans fond de la salle de Durin. Car, comme le dit Durin VI :
« Il ne fallait pas qu'à l'avenir un enfant du clan Falin puisse voir le jour, leurs noms seront oubliés, leurs biens confisqués et tout ce qui de près ou de loin pourrait porter le souvenir de Falin sera détruit ».
Après 15 jours de festivités, les survivants de l'expédition repartent vers Fornost, les bras chargés de présents, la tête haute et avec dans leur cœur, la satisfaction d'avoir servi la cause de la justice et de la liberté...

Philippe Rochard
C.F.S.O. 85

« Oui, je sais, les puristes hurleront car Durin VI a été couronné en l'an 1731 et non pas en janvier 1651 ! Mais que voulez-vous, j'ai toujours aimé les belles histoires qui finissent par un couronnement... Vous ne m'en tiendrez par rigueur, j'espère ? » (NDL'A).





Du soufflé

Ce scénario est un événement parce que, pour la 1ère fois, vous pouvez le jouer avec les règles de MEGA ou/et avec celles de AD&D. C'est un événement parce que vous pouvez également, avec la complicité d'un autre maître du jeu, jouer aux deux jeux simultanément, complémentairement même. Deux équipes d'aventuriers, évoluant dans des univers totalement différents que se rencontrent, discutent, collaborent, voilà qui devrait s'avérer très intéressant sur le plan du Jeu du Rôle, non ? Vous trouverez donc ci-dessous deux introductions distinctes et une fin commune. Tous les choix sont alors possibles. Jouer avec deux équipes, avec une seule, l'autre étant constituée de P.N.J, ou encore supprimer l'intervention de l'un de ces groupes. A vous de jouer.



Une fois de plus, les lourdes portes de la salle de briefing se referment sur une équipe de MEGA aguerris :

Le maître espace-temps chargé de l'affaire a sa mine des (très) mauvais jours : il regarde durant d'interminables minutes les MEGA, s'arrêtant sur chacun d'eux, comme s'il voulait conserver leurs traits dans sa mémoire avant qu'ils ne disparaissent à jamais...

Enfin il rompt le silence lourd et opaque qui oppressait les personnes présentes dans la pièce : — « Comme vous le savez, une « vague de distortion » très puissante a perturbé tous les univers il y a 5 jours, le 3 octobre exactement. Un peu partout se sont produits des « chevauchements » de notre réalité avec celles des autres univers. De nombreuses équipes MEGA ont été mobilisées pour y remédier, elles sont encore au travail actuellement...

Mais tout ceci n'est rien à côté du reste...

Hier sont apparues sur nos écrans une multitude de vaguelettes dont l'amplitude ne fait que croître lentement mais inexorablement...

Nous pensons que la vague du 3 a donné naissance aux autres et que celles-ci se sont développées jusqu'à être détectables par nos ordinateurs. Pour bien vous faire comprendre le problème, imaginez que les univers soient des lignes parallèles formées de sable fin, s'il n'y a pas de vent, les lignes restent intègres et bien distinctes ; par contre, si un vent léger souffle sur elles, des grains de sable de chaque ligne s'envolent, puis se perdent ou se mèlent à une autre ligne : c'est ce qui c'est passé le 3. Et maintenant imaginez l'effet d'un vent violent sur ces lignes, un vent comme le mistral... Plus de lignes, tout serait balayé, dispersé, en somme plus d'univers, plus rien...

Et le mistral se déclenchera si les vaguelettes atteignent l'amplitude de la vague originelle...

Nous nous sommes intérrogés sur l'origine de ce phénomène, la réponse nous est parvenue aujourd'hui en provenance de la planète Nogard : le conseil des sages de Nogard nous a informé, non sans fierté, qu'il a maîtrisé « les secrets du transit sans porte » et effectué un essai parfaitement concluant, enfin presque : leur « impétueux volontaire » n'est pas revenu...

Le jour et l'heure correspond exactement au déclenchement de la vague. On peut affirmer sans hésitation que cet essai est la cause de la situation actuelle. Nous avons élaboré une théorie : Nogard est un cas unique dans l'univers (le nôtre évidemment). Cette planète est



au faux mage

exclusivement constituée d'anti-matière, habitants compris. Le transit d'une quantité d'anti-matière de l'importance d'un Nogard (habitant de Nogard) a causé la vague du 3, cet être doit se trouver sur une planète de matière, et les vaguelettes sont le résultat de ses actions ou de sa seule présence...

Votre mission est donc simple et claire, elle consiste à vous rendre sur Nogard, convaincre le conseil des sages du danger et les conduire à vous envoyer à la suite de leur volontaire sur les mêmes coordonnées de transit. Là, vous devrez retrouver le volontaire et le ramener chez lui, vivant de préférence, mais ce point peut dépendre de la situation, au besoin, tuez-le.

Si la planète d'arrivée ne possède pas de porte de transit, vous joindrez vos pisteurs en une seule sphère, ce qui nous permettra de vous repérer et de créer une porte dans un délai de 2 jours maximum. J'espère simplement qu'il nous reste assez de temps pour éviter le pire...

Les renseignements dont nous disposons sont compilés dans le dossier de la mission, prenez-en connaissance. Vous disposerez d'un container de mission d'exploration en milieu hostile, nous ne pouvons nous permettre un échec... »

Le dossier de la mission :

Il porte la mention *« Dernier espoir »*.

1 - Notions fondamentales sur l'anti-matière et ses interactions avec la matière : (voir chapitre concerné dans le scénario AD&D).

2 - La planète Nogard

Nogard est un ancien soleil éteint formé d'un noyau central dur d'un rayon sensiblement égal à celui de la lune de SOL III et d'un empilement de strates gazeuses formant une « atmosphère » (oxygène, hélium, ammoniac, hydrogène et glumix). Ces strates cachent complètement le noyau sous un impénétrable enchevêtrement de nuages opaques et de blocs solides de gaz. Le rayon total de la « planète » est sensiblement le même que celui de Jupiter.

Le noyau central est habité par des êtres vivants doués d'intelligence animale. Point important : le noyau et les strates sont formés d'anti-matière, cas unique à ce jour.

3 - les habitants : (voir module AD&D).

Le container d'exploration en terrain hostile

A n'utiliser qu'en dernier recours...

— 5 fusils plasma munis chacun de 4 chargeurs de 7 charges.
— 5 pistolasers munis chacun de 4 chargeurs de 15 charges.
— 5 Ingram M 10 munis chacun de 4 chargeurs de 30 coups.
— 5 poignards de bottes.
— 5 paralysants munis chacun de 4 chargeurs.
— 5 katanas.
— des rations de survie pour un mois, 50 litres d'eau, un assainisseur d'eau, une tente 5 places isotherme et 10 pisteurs.
— les armes préférées ou les plus utilisées par les personnages si elles ne figurent pas dans la liste ci-dessus.

Attention : Le MJ accordera (sans en faire part aux joueurs) un bonus de 7 maitrises au PJ, *uniquement valable pour ce module*. Ces maitrises sont cumulables avec celles acquises régulièrement par le personnage.

Une fois le rapport lu et les questions de dernière minute posées, les PJ sont transités, avec leur container, sur Ischia la planète la plus proche de Nogard, cette dernière ne possédant pas de porte de transit. Il reste 13 jours aux PJ pour retrouver, détruire ou soustraire le volontaire à la planète sur laquelle il est « tombé ». Sinon...

L'arrivée sur Ischia

Ischia a pris de plein fouet la vague du 3 octobre. Cette planète aquatique a « vu » le contenu de ses océans (eau et poissons) « décoller » des fonds marins et se « stabiliser » à 10 mètres au-dessus d'eux, noyant par là même les iles basses...

Les PJ arrivent directement sur l'astroport noyé sous un mètre d'eau. A l'est, quelques batiments meublent l'horizon empli par la masse énorme de Nogard (bleue en cette saison), au sud et à l'ouest rien de nouveau ; par contre au nord, les PJ découvrent un vaisseau trappu et carré aux flancs repus de blindages (le MJ en fera une description lyrique, pleine de force et d'invulnérabilité). Le pilote, un certain Max, convit les MEGA à bord de l'engin et celui-ci décolle de suite vers le globe bleu de Nogard.

Le voyage dure 6 heures durant lesquelles Max explique aux PJ le maniement des bulles de protection, seules parades possibles contre l'environnement hostile de Nogard :

— les bulles se déclenchent automatiquement en cas de danger
— elles génèrent autour d'elles des courants de matière perpétuellement renouvellés qui stabilisent la bulle en milieu de l'anti-matière,
— elles se dirigent par un bloc de commande munis de touches sensitives se fixant à la ceinture des PJ.
— elles ne laissent filtrer que les gaz respirables par l'être vivant qui l'habite.
— elles sont d'usage unique (regrettable reliquat d'une société de consommation décadente...)

Le container est équipé d'une telle sphère. A la fin de la sixième heure le vaisseau atteint les couronnes externes de Nogard.

Nogard

Le vaisseau pénètre sereinement dans les strates gazeuses de ce soleil éteint. Max navigue prudemment au large des blocs d'ammoniac, se gardant bien d'entrer dans un des violents courants d'hélium qui le projetterait sur une de ces masses glacées et translucides, nimbées de fluorescence bleutée.

« Les blindages tiennent bon » annonce le pilote aux PJ *« je ne l'aurais jamais cru »* ajoute-t-il entre ses dents...

Strate après strate, le vaisseau se rapproche du noyau central, les couleurs à l'extérieur de l'engin changent, fruits des diffractions multiples que les lumières des moteurs créent sur les gaz environnants.



Premier contact

Le noyau est en vue quand plusieurs chocs contre le vaisseau sont perçus par les PJ. Les voyants s'affolent, *« blindage 4 percé, blindage 3 percé, blindage 2 percé, blindage principal percé... »* débite l'ordinateur sans une once de sentimentalité. *« Je le savais »* laisse sortir le pilote de ses dents serrées. *« Ecorce externe endommagée, écorce interne endom... »* Le vaisseau est brutalement dépressurisé et il implose. Les bulles font aussitôt leur office et les PJ accompagnés de Max et du container se retrouvent en train de flotter entre les blocs (10 % de malchance d'être happé par un courant d'hélium et de venir percuter un bloc d'ammoniac : 2D6 pts de Vitalité perdus sans localisation. Plus de 10 pts perdus : le PJ tombe inconscient).

Des dragons de petite taille s'acharnent sur les restes du vaisseau, arrachant des bouts de blindage avec leurs griffes.

C'est le premier contact que les PJ ont avec des Nogards et il ne parait pas très amical... Bien vite les « dragons » se désintéressent de leur proie de métal et volent de toute la force de leurs ailes vers les bulles sans défense qu'ils attaquent de leurs griffes avec la même hargne que celle dont ils avaient fait preuve contre le vaisseau.

Le MJ fera comprendre aux PJ que si la bulle est percée c'en est fini de leur carrière de MEGA, à jamais fini... les « dragons » devant battre de vitesse le froid et les gaz pour s'enorgueillir de la mort d'un MEGA. Ce sort peut enviable sera celui de Max. Chaque bulle est attaquée par 1 ou 2 Nogards mais leurs griffes ont peu de prise sur la sphère lisse.

Dans leurs yeux mi-clos, on lit une cruauté qui atteint presque celle dont peut faire preuve l'homme et qu'il sait si bien enseigner à ses semblables. Les PJ impuissants voient la bulle de Max se déchirer et le Nogard se ruer sur le pilote. Tous les deux sont désintégrés en un instant, créant un bref instant de stupeur générale avant que le combat ne reprenne. Tout semble perdu quand une bande d'autres Nogards, en grand nombre, se jette sur les attaquants et les taille en pièces ; les cadavres sont vite englués dans leur propre sang qui se solidifie avec les gaz environnants pour former un linceuil translucide qui errera à jamais dans cette strate.

Les bulles sont conduites à coups de museaux vers la surface du noyau. Les Nogards communiquent par télépathie avec les PJ : *« Nos sages vont vous recevoir sans attendre. Le temps presse, les jeunes soldats se révoltent, ils ont soif de conquête... »*

Le noyau

Les MEGA sont conduits jusqu'à l'une des innombrables cavernes qui truffent le noyau. Après des heures de voyage à travers des dédales de couloirs, salles et boyaux déserts, ils arrivent enfin à destination.

Le conseil des sages est formé de 6 Nogards parmi les plus vieux, aux écailles racornies et aux cornes blanchies par les millenaires :

Nolmi est le plus vieux mais pas le plus sage. Il est complètement réfractaire à tout propos des PJ. La machine est leur bien, nul ne leur prendra. Grâce à elle, les Nogards pourront enfin quitter leur soleil, berceau de leur race mais aussi instrument de leur destin. En effet, Nogard, dans son évolution inéluctable s'écrase sur elle même, offrant de moins en moins les conditions requises pour la survie des Nogards.

Nalp est le plus sage. Il est ouvert à tous les concepts et théories. Il est le premier à croire les MEGA, d'autant que ceux-ci ne savent pas mentir aussi bien dans leurs pensées qu'avec leur langue d'homme.

Nican le belliqueux. Il représente la fraction dure du conseil. Un seul credo : la guerre et la conquête à outrance. Il ne peut être convaincu, mais les MEGA pourront le discréditer auprès du conseil en l'accusant de l'attaque dont ils ont été l'objet. Se voyant découvert, Nican se retirera et sa voix ne comptera pas dans le vote final.

Milnar l'inventeur. Il ne sait pas très bien comment il a procédé, mais ça marche ! Et c'est le principal. Sa première machine n'étant pas revenue, il a réédité son « génial bricolage » et l'a caché à l'abri des convoitises de Nican.

Boln le scientifique. Il est très ardu de le convaincre de l'existence d'une autre « matière » que la leur, une autre matière qui est en fait la seule, Nogard ne représentant qu'une exception unique. La discussion dérape très vite sur des notions de philosophie, loin des rigueurs de la science.

Zilma le candide, prêt à croire n'importe quoi, très influencable, changeant comme une girouette.

Le MJ résout le débat de préférence par des dialogues véritables ou bien par des jets de dés (au choix). Le % utilisé est *Convaincre résident* assorti de malus ou bonus variable suivant la personnalité du sage considéré et les arguments de chacun.

La majorité absolue est nécessaire à l'un ou l'autre camp pour emporter le débat (pour les MEGA : convaincre le conseil du danger, les persuader de les laisser utiliser la nouvelle machine pour partir à la recherche du volontaire et ainsi tenter d'arrêter la réaction en chaine).

Quelque soit l'issue du vote, la séance du conseil sera interrompue par l'intrusion de Nogards rebelles. Nican sera à leurs côtés, Nolmi restera neutre tandis que Nalp et Milnar entraineront les MEGA vers l'endroit où est cachée la « machine ».

Après quelques couloirs et salles, le groupe débouche à flanc de paroi, celle de la grande géode interne, lit de la mer de méthane. Le groupe traverse un bras de mer de quelques kilomètres de large, sous eux les flots furieux crachent des geysers de gaz iridescent. Enfin, les deux Nogards et les MEGA pénètrent dans un fjord encaissé. Une caverne y est à peine visible, noir des ténèbres sur noir des parois de graphite.

C'est là que Milnar a caché sa machine et il l'a protégée par un système de sécurité commandant une herse. Lui seul connait le moyen de la neutraliser et donc de pénétrer dans la cache. Si les PJ avancent sans attendre Milnar, le piège s'abattera sur eux.

Le ou les PJ pénétrant en premiers ont 10 % de malchance que la bulle éclate sur une pointe de la herse. Leur mort est alors multiple (1d6) :

1.2 : le PJ est empalé sur la pointe.

3.4 : le froid déchire ses chairs au plus profond de son être.

5.6 : le gaz brûle ses poumons, ronge son corps.

45 % de malchance d'être « chassé » vers l'extérieur (la bulle glissant sur la pointe).

45 % de chance d'être « chassé » vers l'intérieur.

Les PJ survivants prendront place dans la machine avec leur container toujours muni de sa bulle de protection.

La machine

Elle ressemble à un amas de pièces mécaniques et biologiques : des fils, des rouages, des Bulkis végétariens des marécages d'azote, des tiges, des boutons pour faire joli, des instruments pour faire scientifique (la machine ne possède pas de système de réglage des coordonnées), des leviers et, pour fignoler le tout, des Morpilms gloutons des parois externes. Pas de système de démarrage, ça part sans prévenir...

Le terminus

Les PJ se rematérialisent en pleine nuit. Autour d'eux des feux de camp illuminent les ténèbres et une multitude d'hommes en armes (époque médiévale), agglutinés, cherchant à se soustraire au froid du vent, glacé comme la mort, provenant du défilé où résonnent sans cesse les tambours de guerre orcs...

La « machine » touche le sol et se désintègre en emportant avec elle dans le néant une égale quantité de terre sous elle.

Les MEGA se trouvent alors au fond d'un cratère de 2 mètres de profondeur, avec leur container intact dont la bulle comme les leurs rend l'âme.

Des soldats, tremblants de peur, s'approchent d'eux, les armes à la main. Bientôt ils les entourent et rendus courageux par leur nombre, ils se préparent à donner l'assaut. Alors, des chefs de guerre au port noble et au regard hautain (les aventuriers AD&D) écartent la piétaille. *Ainsi commence une autre histoire...*

FINIS, les monstres irréalistes, gardiens de trésors démesurés !
OUBLIES, les jets de dés systématiques et outranciers !
TERMINES, les combats sans parades ni feintes !
CONSOMMEE, la magie incohérente !
ACHEVEES les règles trop compliquées ou trop simplistes !



ENFIN UN VRAI JEU D'AVENTURES !

LE JEU QUI REVEILLE LE HEROS QUI SOMMEILLE EN VOUS !



UN SYSTEME DE JEU COMPLET !

LA BOITE DE BASE CONTIENT :

- Un livret de règles de création des personnages
- Un livret de description des talents des personnages
- Un livret pour chacun des 6 collèges de magie
- Un livret de règles de simulation
- Des fiches cartonnées sur les créatures du monde de FEERIE
- Un écran de maître de jeu en 4 volets, avec la carte des terres connues
- Un disque de simulation
- Trois planches de sols et mobiliers, à l'échelle du 25 mm
- Une planche de figurines 25 mm en carton pour les créatures et les personnages
- Un scénario d'initiation pour un maître de jeu et un joueur
- Un scénario pour 3 joueurs et plus
- Un livret d'illustrations, de plans et d'accessoires pour les scénarios
- Des feuilles de personnages prétirés ou à créer.



UN JEU D'AVENTURES EDITE PAR



LES ELFES

En vente dans les magasins spécialisés, en particulier à :

06000 NICE, CONTESSO, 41 rue Gioffredo - 33000 BORDEAUX, JOKER D'AS, 7 rue Maucoudinat - 34500 BEZIERS, TILT, 7 rue J.B Perdrault - 51100 REIMS, PASS'TEMPS, 28 rue de l'Etape - 54000 NANCY, EXCALIBUR, 35 rue de la Commanderie - JEUX JOHN, 7 rue Stanislas - 67000 METZ, EXCALIBUR, 34, rue du Pont-des-Morts - 59000 LILLE, MIMICRY, 43 rue d'Amiens - 67000 STRASBOURG, LA PYRAMIDE DES JEUX, 3 rue de la Course - PHILIBERT, 12 rue de la Grange - 71000 MACON, JEUNE FRANCE, 108 rue Carnot - 74000 ANNECY, NEURONES, rue de la Préfecture, l'EMERAUDE DU LAC - 75004 PARIS, TEMPS LIBRE, 22 rue de Sévigné - 75005 PARIS, L'OEUF CUBE, 24 rue Liné - PASS'TEMPS, 24 rue Monge - 80000 AMIENS, MIMICRY, 12 rue Flatters.

Ou par correspondance, contre 196 F, à l'adresse suivante :

LES ELFES Z.I. LA NEUVILLE LES CORBIE 80800 CORBIE TEL. 22.45.87.56 TELEX 145862

I.P.T.O. - 80450 - CAMON F



Backround destiné au maitre du jeu

Les personnages joués sont tous, soit membres du conseil de l'oligarchie * d'Arepo, soit dans une situation de puissance telle que leurs avis sont souvent requis. Le jour où commence cette aventure, les membres du conseil, plus les éventuels conseillers extérieurs, sont présents dans la haute salle de la citadelle d'Arepo. Sont absents : l'oligarque Andolphe, cloué au lit par une mauvaise fièvre ; l'oligarque Iton, en raid de représailles contre les tribus orcs de la montagne, et l'oligarque Aruid, dont la disparition mystérieuse voici une semaine, a provoqué cette séance. Les oligarques joués ont tous reçu des rapports, lorsqu'ils ne sont pas eux même à l'origine de l'un de ces rapports. Voir les encadrés.

Les rapports exposés au conseil des oligarques

... et autres renseignements à obtenir

I - Certains arbres de la forêt ont disparus, entièrement. Un druide, un ranger ou encore une sorcière ou tout autre personnage vivant habituellement dans la forêt pourrait faire la remarque suivante : il ne reste pas même une racine, et rien ne pourrait attester de la présence passée d'un végétal, hormis l'énorme trou découvert à chacun des endroits où l'un de ces arbres poussait auparavant.

II - Les chefs de villages ont envoyé des rapports sur des disparitions de personnes, et même de bâtisses. On signale que des maisons entières ont complètement disparu, ne laissant en leurs lieux et place que des trous assez volumineux. Une enquête peut permettre de découvrir que les trous, tant dans le cas des arbres que dans celui des maisons, sont approximativement de la taille des éléments disparus. Quant aux personnes, on sait seulement que des paysans, des voyageurs, se sont entièrement volatilisés. Le seul élément dont on dispose à ce sujet est un témoignage, un peu confus, d'un paysan travaillant dans son champ. Alors qu'il menait sa charrue, il vit sur le chemin deux paysans de sa connaissance qui, s'étant rencontrés, discutaient âprement. Comme s'ils avaient conclu un accord, ils se serrèrent la main et, alors que retentissait le tonnerre, ils disparurent, ne laissant derrière eux qu'un profond trou dans la terre du chemin.

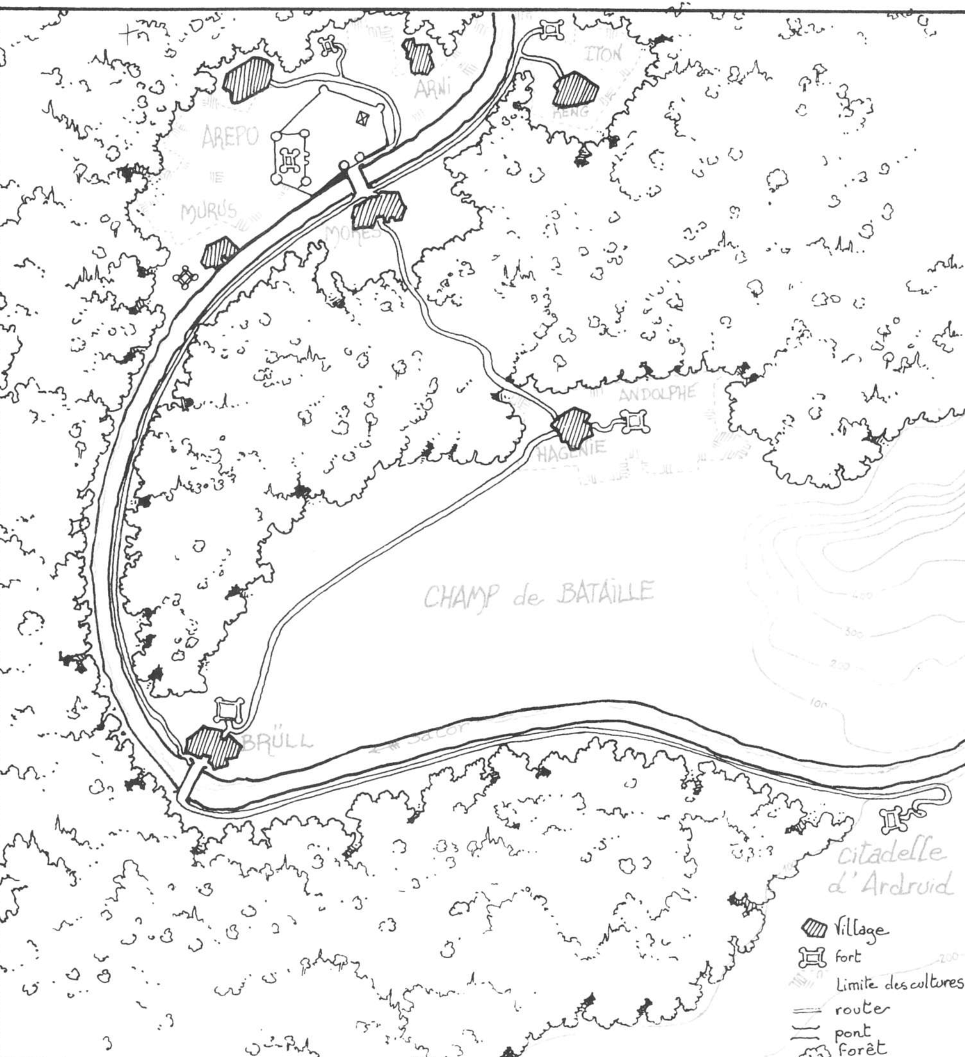
III - Un messager est venu de la citadelle montagnarde d'Aruid pour annoncer la disparition de son seigneur. Les hommes de guet signalent avoir vu partir l'oligarque à cheval, en direction de la plaine. Après qu'il eut passé un piton, et qu'ils l'eurent perdu de vue, ils entendirent un coup de tonnerre, alors que le ciel était sans nuages. Ils ne revirent jamais leur seigneur. Aucun étranger n'est plus autorisé à pénétrer dans la citadelle qui se prépare à tout.

IV - L'un des oligarques présents, plus particulièrement chargé de la sécurité de la région, aura eu connaissance des dernières activités d'Aruid. Il semblerait que ce dernier ait eu ces derniers temps, des rapports suivis avec les tribus orcs de la montagne. Son intention aurai été de parvenir à une paix négociée avec les turbulents voisins de son fief. Le caractère pacifique d'Aruid plaiderait assez en faveur de cette théorie, mais sa disparition n'en est que plus douteuse.

V - Les chefs des villages proches de la grande faille, à la frontière du fief d'Aruid, se plaignent des raids de plus en plus fréquents des tribus orcs. Le son des tambours de guerre, roulant comme un bruit de tonnerre, se fait entendre de plus en plus souvent. Un rapport corrolaire de la citadelle d'Aruid fait état de mouvements de troupes inquiétants dans les défilés. La citadelle se déclare prête à résister de toutes ses forces, mais le danger semble si grand que des renforts sont instamment requis. C'est dans ce but que l'oligarque Iton est parti en expédition dans les montagnes, laissant derrière lui une partie de sa garnison d'Imco dans la citadelle d'Aruid. Du fait de la maladie de son seigneur, le fief d'Andolphe est dans une situation quasi identique.

VI - Des gens d'armes affirment avoir assisté à la mise à mort par lapidation et consummation d'une « sorcière ». Ils sont arrivés trop tard pour empêcher l'exécution, mais ont appris la raison de la vindicte populaire. Cette vieille femme aurait été accusée des nombreuses disparitions constatées dans la région. Il semblerait que, au dire des villageois de Reng, les disparitions aient cessé depuis cette mise à mort. Une enquête permettra de découvrir qu'il n'en est rien.

VII -Tous les témoignages qu'on recueillera auprès des témoins font état de coups de tonnerre, malgré le beau temps. Ce n'est cependant pas un renseignement qui sera donné spontanément, et il faudra que les questions soient orientées dans ce sens pour qu'une telle réponse soit obtenue.



Début de l'aventure et des problèmes...

Les oligarques, tous personnages joués, sont en pleine discussion lorsque la porte s'ouvre à toute volée. Un homme de garde se précipite dans la salle. Il est hors d'haleine et ses yeux reflètent un effroi intense. Sans prendre la peine d'excuser sa conduite, l'homme fait son rapport : *« Le temple a disparu, messeigneurs, et un immense trou est apparu à sa place. Ceux qui étaient présents dans le temple y sont tombés mais, un horrible monstre, une sorte de dragon, se trouvait au fond du trou et les a immédiatement attaqué. La plupart étaient déjà morts lorsque mes jambes ont enfin réagi et m'ont amené jusqu'ici. »*

En regardant le plan d'Arepo, vous pourrez vous rendre compte du temps nécessaire pour se rendre à l'emplacement du temple. Il n'en reste plus rien, et seul un trou, immense il est vrai, occupe maintenant l'endroit. Si l'un des oligarques s'avère être un prêtre de haut niveau, il est évident que ce temple était le sien, et que la plupart de son attirail magique y sera resté. Comme tous les objets inertes, objets du culte, meubles, etc, ses objets, à moins qu'ils n'aient réussi un jet de sauvegarde contre la désintégration, auront disparu.

Au fond du trou, terminant un copieux et providentiel repas, une Thessalhydre (MM2, Page 119) un peu hébétée par l'aventure qu'elle vient de vivre lève les yeux vers la surface, comme en attente d'une suite. Le trou fait une vingtaine de mètres de profondeur avec des parois assez raides. Cependant, si plus personne ne vient à la rencontre de la bête, celle-ci entamera

* Oligarchie : *Régime politique dans lequel la souveraineté appartient à un petit groupe de personnes, à une classe restreinte et privilégiée.*

l'ascension. Elle mettra dix minutes pour parvenir au niveau de la rue. Si rien ne s'oppose à elle, la thessalhydre trainera dans les rues, cherchant à satisfaire son insatiable appétit par tous les moyens. Pour ceux que celà intéresserait, voici son histoire. Vaincue par un géant des tempêtes, en des temps si anciens que la ville n'existait pas encore, elle fut enfermée sous la terre, dans une caverne dont le géant referma la seule issue avec une roche énorme. La disparition du temple, en provoquant la désintégration d'une masse égale de matière sous ses fondations, a provoqué l'ouverture de la caverne, et a libéré l'animal.

Après s'être débarassés du problème de la thessalhydre, les oligarques vont devoir régler celui des disparitions en série. Où vont-ils pouvoir glaner leurs renseignements ? Qui va les leur donner ? Que vont-ils découvrir ?

A la citadelle d'Aruid, on a découvert un trou dans le chemin, près du piton derrière lequel l'oligarque Aruid avait été vu pour la dernière fois. On a retrouvé au même endroit des membres de cheval, comme sectionnés net. D'autre part, les mouvements des troupes orcs sont de plus en plus nombreux et inquiétants. On est toujours sans nouvelles de l'oligarque Iton.

A la citadelle d'Andolphe, on pourra recueillir les renseignements suivants : de fréquents coups de tonnerre sont entendus, au moins un par jour, mais la plupart sont très assourdis, comme s'ils venaient d'en dessous. La première détonation a été entendu 10 jours avant la disparition du temple d'Arepo, et l'oligarque Andolphe a été cloué au lit dès le lendemain. La nuit où cette déflagration fut entendue, il sortit seul, intrigué par un bruit si semblable au tonnerre en l'absence du moindre nuage. Il ne revint qu'une heure plus tard, ne donna aucune explication au phénomène, disant n'avoir rien trouvé. Il ne quittait plus son lit dès le lendemain.

A la citadelle d'Iton, on est sans nouvelle du seigneur des lieux. La citadelle est peu défendue car la plupart des hommes d'armes sont partis en campagne avec leur maître.

Les habitants de Reng prétendent que, depuis l'exécution de leur sorcière, il n'y a plus eu de disparitions. La femme de l'aubergiste, si les oligarques lui font l'honneur d'une halte dans son honorable établissement, « craquera », et dira que la mort de la vieille n'a rien changé, son mari ayant disparu depuis.

Au village de Mores, si les oligarques cherchent à se renseigner sur d'éventuelles disparitions, on les dirigera sur le paysan qui, depuis son champ, a assisté à une double désintégration.

Au village d'Arni, dont l'un des oligarques enquêteurs sera le maître, on a noté peu de disparitions de personnes, et aucune disparition de maison.

A Murus, *on n'a enregistré* aucune disparition, de quelque type que ce soit.

A Brüll, l'aubergiste déclarera avoir entendu la première détonation environ 8 jours avant la disparition du temple. Il en a noté la date parce que, en dehors de l'étrangeté de ce « coup de tonnerre en l'absence de nuages, il a vu passé ce jour là un être en tous points semblables aux dragons des légendes, ne serait-ce sa taille très réduite, celle d'un chien, et sa couleur, particulièrement terne. Ce dragon, en fait le volontaire de Nogard, a également été vu par un vieux druide de la forêt. Cette vision a précédé de peu une énorme déflagration, et s'est produite le jour où le plus vieil arbre des environs a disparu sans laisser le moindre souvenir de son existence passée. Le druide a interrogé les plantes par des moyens dont le secret est l'apanage de ceux de sa confrérie, mais elles n'ont su décrire ce qui s'était passé autrement que par le sentiment d'espace qui les a surpris encore plus totalement et soudainement que lorsque les humains abattent un végétal.

Cette rencontre s'est produite 6 jours avant la disparition du temple.

La bataille

15 jours après la disparition du temple principal d'Arepo, des messagers arrivent dans toutes les places fortes pour prévenir les chefs militaires et les oligarques. Les orcs des montagnes ont constitué une immense armée et s'approchent de l'Oligarchie, suivant le défilé où coule le Sator. L'avant garde de leur troupe en tient déjà le débouché et encercle la citadelle d'Aruid. 17 jours après la disparition du temple, les oligarques sont parvenus à rassembler leurs maigres troupes. Face à eux, s'appuyant sur la rive droite du Sator et sur les contreforts de la montagne, c'est un camp de plusieurs milliers de feux qu'ils peuvent contempler. Dans la soirée, le camp humain est plongé dans un grand émoi. Des être curieux ont fait leur apparition, tout à fait soudainement. Des hommes d'armes les tiennent en respect, mais un capitaine vient quérir les oligarques, car l'apparence des intrus lui semble suffisamment étrange pour qu'elle soit susceptible d'intéresser ses maîtres. Là, tout dépend des réactions des joueurs, car ce sont des joueurs uniquement qui sont en cause. Les être curieux dont on signale l'arrivée ne sont autres que les MEGA envoyés à la poursuite de l'habitant de Nogard. Peu de temps après, les orcs donnent l'assaut.

Voilà une excellente occasion de tester les règles de combat de masse éditées par la firme TSR (Battle System). Les oligarques sont parvenus à rassembler 12000 hommes. Face à eux, l'armée des orcs est composée de 141 000 de ces monstres. Ce combat sera un très bon test de bravoure pour les oligarques. Il vaut mieux les laisser tenter toutes les actions dont ils auront l'idée. Cependant, il vous faut garder à l'esprit que, quelle que soit la qualité des idées émises, la bataille ne peut pas tourner en faveur des humains. Aidés par leur science du combat, et même éventuellement des arcanes, malgré l'appui logistique des MEGA, les oligarques ne pourront endiguer l'assaut meurtrier. Bien qu'ils aient la possibilité de rester dans la mélée et de mourir au combat, les personnages ont encore un échappatoire.

Ils peuvent se barricader dans la forteresse du seigneur Andolphe. Malheureusement pour eux, ce répit sera de courte durée car, les portes n'ayant pu être refermées à temps, les orcs ont déjà forcé la plupart des protections et s'attaquent déjà au donjon. Si, pendant le peu de temps qui leur reste avant l'assaut final, les oligarques se rendent au chevet d'Andolphe, ils ne le trouveront pas dans son lit.

En effet, leur pair est dans les cavernes de son château, en compagnie de l'aventurier de Nogard, et met la dernière main à leur œuvre commune : le vaisseau de l'espace temps. Alors que les portes sont au terme de leur résistance, un des hommes d'Andolphe découvre un passage secret dans la cheminée de la grand-salle. Sous la pierre de l'âtre, il a découvert un escalier qui descend, s'enfonçant dans les entrailles de la terre. (Si les oligarques sont venus voir Andolphe pendant leur enquête, ce dernier leur aura fait répondre qu'il ne pouvait pas les recevoir, sa maladie étant fort contagieuse. Si ses pairs forcent l'entrée, ce qui ne serait guère courtois, il y a 2 chances sur 3 qu'Andolphe soit absent. S'ils le trouvent, il sera couché, et aucune sorte d'influence ne pourra le guérir, quelqu'en soit la puissance. A cette occasion, nos nobles seigneurs peuvent éventuellement découvrir le passage secret et l'escalier. Nous allons voir où il mène).

Pressés par les orcs, les survivants de la garnison se ruent dans l'escalier secret, et les derniers le referment sur la petite troupe. Nul doute que dans leur rage de détruire les orcs trouvent le passage, mais les aventuriers ont un moment de rémission. Il y a nombre de marches, mais au bout d'une dizaine de minutes, ils débouchent dans une étroite caverne.

Aucune lumière n'y luit. Au fil des salles, toutes plus ou moins de même volume, ils ne rencontrent âme qui vive. Arrivés à la dernière, ils seront cependant attaqués par une troupe de gnolls (MM1 page 41). Ces derniers, ouvriers travaillant à la construction du vaisseau spacio-temporel, ont pour ordre de neutraliser définitivement tout intrus. Ils savent qu'il n'y a d'autre issue à cette dernière caverne que le passage, bloqué

par la troupe aventuriers. Ils vont constater rapidement leur infériorité, mais ils n'ont pas d'autre choix que de mourir sur place ou de forcer le passage pour s'échapper.

Une fois la quarantaine de gnolls éliminés, les survivants vont pouvoir s'intéresser au décor qui les entoure. Dans un recoin de la caverne, brillant d'une fluorescence mauve, un étrange assemblage est tapi. Venant de cette étonnante construction, les oligarques et leur escorte entendront sortir de curieux vrombissements et halètements. Les MEGA reconnaitront avec une quasi certitude un appareil spatio-temporel d'une conception loufoque, dont certains éléments leur paraitront aussi mystérieux que d'autres leur sembleront désuets. Une porte est ouverte au dos de l'engin. Alors qu'ils sont en train d'examiner le vaisseau, Andolphe sortira par la porte et viendra vers les aventuriers. Il sera accompagné d'un curieux petit dragon voletant à ses côtés. Pour les MEGA, il ne fait aucun doute qu'ils sont en présence de l'envoyé de Nogard. Pour les oligarques, s'ils ont bien mené leur enquête, il sera évident qu'un lien est à faire entre la présence de cet être et les disparitions qui ont frappé la région. Quant à savoir quel est le rôle de Andolphe dans toute cette affaire, laissons les en juger eux-mêmes. La vérité sur tout celà vous sera dévoilée un peu plus loin.

Sa réaction et celle du Nogard dépendent surtout de celle des rescapés présents. Andolphe a l'intention de sortir du vaisseau spatio-temporel en bénéficiant de la protection maximum du cube. S'il ne parvient pas à leur faire croire son histoire, à savoir qu'il a capturé le dragonnet et qu'il espérait s'en servir pour reconstruire l'oligarchie, il n'hésitera plus à se servir de ses objets magiques offensifs, et de toutes les armes en sa possession. Si la situation tournait mal pour lui, il ne faut pas perdre de vue que les 2/3 des hommes qui accompagnent nos héros sont à lui, et qu'ils ne laisseront pas leur maître se faire massacrer, même par les oligarques et des hommes d'ailleurs sur-armés. L'être de Nogard ne restera pas neutre non plus, mais il faut considérer que, voyant des MEGA dans le groupe adverse, il peut penser que ses meilleures chances de retour sont de l'autre côté. Disons qu'il hésitera pendant 2 minutes, à 50/50. Dès qu'il se sera décidé pour une action, il soufflera sur ses adversaires, comptant que les différents attouchements, inévitables lors d'un combat, provoqueront suffisamment de désintégrations pour réduire conséquemment le nombre des adversaires. Profitez de cette séquence de massacre pour vous débarrasser des derniers hommes d'armes survivants. Ce sera alors le moment de faire survenir la troupe d'orcs.

Ces derniers ont fini par découvrir le passage, et sont descendus en exploration dans les cavernes. Ils parviennent dans la dernière salle alors que le combat, éventuel, s'achève (ou aurait dû s'achever s'il avait eu lieu). Devant leur nombre, et en fonction des pouvoirs qui leur resteront après le bataille, les oligarques n'auront pas d'autre possibilité que de se barricader dans le vaisseau spatio-temporel. Le Nogard les y encourage d'autant plus qu'il n'a qu'une envie : essayer l'engin. Une fois à bord, si on le laisse faire, il le conduira sur sa planète d'origine, où tous les personnages mourront, faute de protection adéquate et d'atmosphère respirable. Si les MEGA ont le bon sens de prendre la direction *DES* opérations en main, à eux de mener l'engin où il se doit.

Où le lecteur avide apprend tout de l'horrible machination

Les savants de Nogard ont, vous le savez, mis au point une machine qui met le transfert sans porte de transit à leur portée. Un volontaire a été envoyé avec succès, mais il n'est pas retourné à Nogard, et malgré leur réussite, les gens de Nogard sont un peu inquiets. Voici donc comment, du côté du volontaire, se sont déroulées les choses. 10 jours avant le début de cette aventure, la machine s'est rematérialisée dans un champ du village d'Hagenie, près de la citadelle d'Andolphe. La machine étant, comme son occupant, constituée d'anti-matière, elle se désintégra dès qu'elle fut en contact avec le sol de matière positive de la planète. Par chance pour le volontaire, la matière inerte positive ne se désintègre qu'en présence d'anti-matière inerte elle aussi. Il ne subit donc pas le même sort que sa machine. Cependant, la déflagration due à la désintégration fut entendue de loin, et Andolphe, noble guerrier versé dans certains arts occultes, se rendit seul sur les lieux pour examiner un phénomène dans lequel il pensait voir un fait extraordinaire pouvant servir ses desseins.

Arrivé sur les lieux de l'accident, il rencontra le dragonnet. Les pouvoirs télépathiques de ce dernier les sauvèrent tous deux. L'habitant de Nogard avait eu le temps de tirer les conclusions de sa mésaventure, et il prévint l'homme qui s'approchait du danger mortel que représenterait tout contact entre lui et un quelconque être vivant de la planète.

Andolphe, en homme de science, écouta avec attention, et en tira nombre de conclusions tortueuses et malsaines. Depuis le jour maudit où ce groupe de reitres, nobles mercenaires et coureurs de chemins, vint s'abattre sur le duché d'Arepo, tuant le duc et sa famille (il pratiquait à peine la magie noire), et instaurant cette maudite oligarchie, l'ancien baron Andolphe rêvait de vengeance. Il promit donc au Nogard de l'aider à reconstruire une machine à l'aide de puissantes invocations, en échange de menus services. Il ne demanda pas moins, en fait, que la désintégration systématique et aveugle de tout ce qui rattachait les « oligarques » au duché.

Le souffle du Nogard, il faut vous le dire, a un pouvoir particulier. Pour bien comprendre, il faut d'abord avoir assimilé les principes de matière et d'anti-matière exposé plus loin. Sachez seulement qu'en soufflant sur un être ou une chose, le Nogard provoque une modification totale de sa structure moléculaire. La matière est ainsi transformée en anti-matière, l'inverse n'étant pas vrai. La matière étant transmutée en son opposé, mais toujours en contact avec de la matière positive, il s'ensuit une désintégration et une déflagration dont les modalités et conséquences sont expliquées au § : *où. On apprend les principes élémentaires de l'anti-matière.*

Le Nogard, que toutes ces subtilités politiques déroutèrent et pour qui la vie humaine a autant d'importance que celle d'une fourmi pour nous, adhéra au plan d'Andolphe. Suivit ce que l'on sait, les désintégrations en série, les disparitions inexpliquées, les détonations.

La disparition du temple est une commande spéciale d'Andolphe, et il a fallu au petit dragon une grande concentration et une profonde inspiration pour réaliser ce tour de force. L'ennui, c'est qu'y étant parvenu, la colère des oligarques a été complètement éveillée. Il faut parier que la découverte de la vérité ne se sera pas trop fait attendre.

Où on apprend les principes élémentaires de l'anti-matière

Dans ce scénario, nous partons du principe, scientifiquement inexact, que l'anti-matière mise en contact avec de la matière se désintègre, mais seulement pour une masse égale. Si deux objets de masses différentes, et de matière opposée, en venaient à se toucher, seul le moins « lourd » serait intégralement annihilé, l'autre ne l'étant qu'en partie. D'autre part, le second principe, tout aussi scientifiquement inexact, est que l'anti-matière « inerte », peut se désintégrer que si elle est mise en contact avec la matière « inerte », et l'anti-matière « alerte » (organismes vivants) qu'en présence de matière « alerte ». Un être constitué de matière ne se désintègrera donc pas si l'anti-matière qu'il touche est inerte.

Où tout est dit sur la façon de faire jouer MEGA et AD&D en même temps

Si vous tentez l'expérience du jeu double, vous aurez un problème lors de la rencontre entre les personnages de MEGA et le monde d'AD&D. Au test, il est apparu que le mieux était de convertir les personnages de MEGA aux règles d'AD&D. Aussi regrettable que celà soit, ça reste la seule solution jouable.

Les armes des MEGA seront considérées, dès la rencontre comme des objets magiques. La victime d'une de ces armes doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique, ou perdre.... la vie. Contre le fusil à plasma, c'est un jet de sauvegarde contre la désintégration qu'il faut réussir. En cas d'échec, il ne restera *rien* de la victime.

Les caractéristiques des MEGA doivent elles aussi être changées, converties. La Dextérité sera obtenue en faisant la moyenne de Décision + Réflexe. On multiplie ensuite le résultat par 3/4, comme pour toutes les autres caractéristiques. La Constitution est donnée par la Vitalité sur 3/4. Les niveaux des MEGA, en termes de combat d'AD&D, seront équivalents à leur attaque (Force + Reflexe) - 10.

Epilogue

Embarqué dans le vaisseau spatio-temporel à destination de MEGACITY, la petite troupe d'aventuriers arrivera sans encombre, malgré l'appareil rudimentaire. Il faut cependant noter que ce ne sera possible que si MEGA d'une part, (techniciens capables de piloter ce type d'engin) et aventuriers de médiéval-fantastique (ou au moins un magicien parmi eux, pour assumer la partie magique du tableau de bord) sont prêts à collaborer, ou simplement réunis dans le vaisseau, sinon cette épilogue ne pourra avoir lieu. Le vaisseau restera bloqué au fond de la caverne et subira l'assaut des orcs, avec les conséquences inéluctables dont on se doute. Arrivés à MEGACITY, ils apprendront qu'une porte de transit a été créée sur la planète de l'oligarchie d'Arepo, et que les personnages originaires de cet espace temps se doivent d'y retourner. Chacun d'entre eux sera accompagné d'un MEGA qui lui fera franchir le passage. Sur place, si les aventuriers d'AD&D tentent un vol, ils se rendront rapidement compte qu'ils ne peuvent espérer « emprunter » quelque chose de plus conséquent qu'un paralysant. Celà leur laissera toujours un bon souvenir. Quelques jours plus tard, ils sont ramenés sur leur planète d'origine, *mais la suite est une autre histoire...*

Caractéristiques de l'oligarque Andolphe ;

Guerrier humain, neuvième niveau. CA 7 (5 avec le bouclier) For : 16. Int : 15. Sag : 12. Cons : 17. Dext : 16. Cha :15. PdV : 90. Alignement Neutre-Chaotique (tendance mauvaise). Possession : Anneau de protection +1 Bouclier +1. Dague +2. Epée +3. Scroll de magicien contenant 3 sorts : 1 du 4e niv, 1 du 5e, 1 du 7e. 1 « wand of illusion » (15 charges). 1 cube de force, possédant 15 charges. Ce cube, à la suite d'une erreur de fabrication de l'usine « Jhâ-Paunaise », n'a pas bénéficié de la fonction « Régénération ».

Marc Laperlier et Pierre Lejoyeux

IMPRIMERIE S.A.I.T. Z.I. 78190 TRAPPES — Printed in France — n° 8500784

ALESIA

Comment 40 000 romains seulement ont-ils pu battre près de 250 000 gaulois et obtenir la reddition de Vercingétorix au cours de la si célèbre bataille d'Alésia en 52 av. J.-C. ?
Vous le comprendrez en jouant à ALESIA, un jeu de simulation historique de conception et de présentation nouvelle dont les règles claires et les notes historiques passionnantes sont conçues pour vous plonger, dans les meilleures conditions de confort d'utilisation, au cœur même de la bataille.

ALESIA, un jeu prestigieux comprenant :

165 pions cartonnés prédécoupés, une carte en carton fort de 70 x 100 cm, un livret de règles, un dé et des casiers de rangement



JEUX DESCARTES **En vente dans les meilleures boutiques, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.**

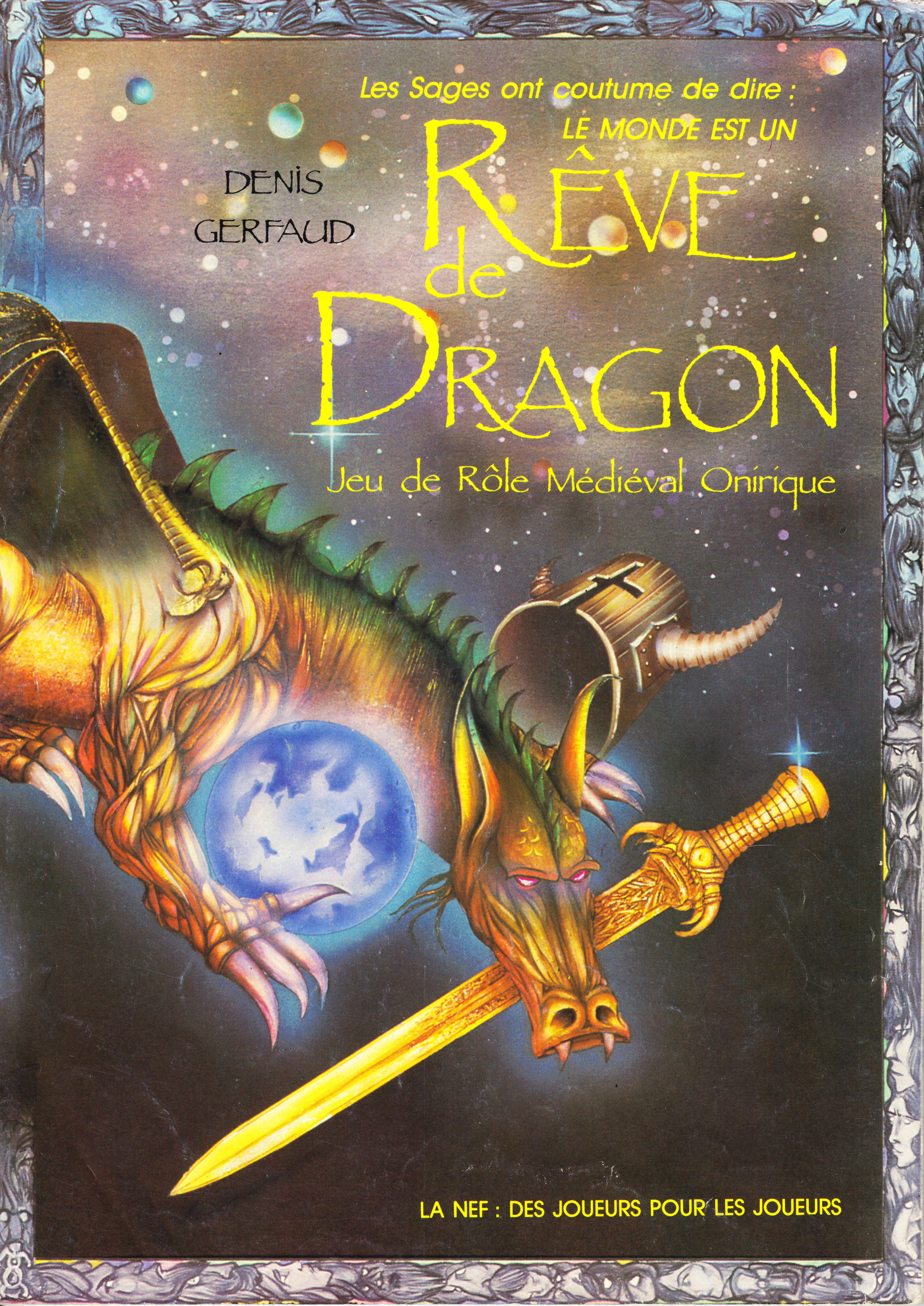
Veuillez m'envoyer ________ exemplaire(s) du jeu ALESIA au prix de 259 Frs franco l'un.

Nom ________________________ Prénom ________________

Adresse ____

Je joins mon règlement (Chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de ______________ F à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume - 75008 PARIS.

Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.


Les Sages ont coutume de dire :
LE MONDE EST UN
DENIS
GERFAUD
RÊVE
de
DRAGON
Jeu de Rôle Médiéval Onirique
LA NEF : DES JOUEURS POUR LES JOUEURS